Ars est celare artem.

LE CARTE MAGICHE

MANUALI HOEPLI

PH. DE FRANK

LE CARTE MAGICHE

MANUALE PEI DILETTANTI

DI GIUOCHI DI DESTREZZA E DI CALCOLO

Ristampa anastatica
autorizzata dall'editore
Ulrico Hoepli

Milano, 1975

Istituto Editoriale Cisalpino-Goliardica
Via Bassini, 17/2

FOTO-LITO DINI - MODENA *1982*

MANUALI HOEPLI

PH. DE FRANK

LE CARTE MAGICHE

MANUALE PEI DILETTANTI

DI GIUOCHI DI DESTREZZA E DI CALCOLO

Seconda edizione riveduta e ampliata

con 22 illustrazioni

BIBLIOTECA COMUNALE ROMANO D'EZZ.

ULRICO HOEPLI
EDITORE LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

1921

PROPRIETÀ LETTERARIA

INDICE

Pag.

INTRODUZIONE 1
I. – Norme generali ivi
II. – Per intenderci sulla terminologia. . . . 2

PARTE PRIMA.

La prima lezione del prestigiatore dilettante . . 7
Il falso miscuglio ivi
Il miscuglio americano. 8
L'alzata 10
La carta sdrucciolata 11
Palmare una carta 12
Forzare una carta 13
La carta all'occhio 15
Come far a meno del « salto di taglio » . . . 16
Il ponte ivi
La chiave 17
Fioriture 18
Modo elegante di convincere che le carte di un mazzo non sono preparate nè da una parte nè dall'altra 19
Le carte lanciate a distanza ivi

Pag.

Far saltare tutte le carte da una mano all'altra . 20
Per finire elegantemente un giuoco qualunque . 21

PARTE SECONDA.

Giuochi che si eseguiscono senza cooperazione di alcuno.

1. - Indovinare una carta scelta per mezzo dell'ultima carta del mazzo 27
2. - Le carte rivoltate 28
3. - Indovinare una carta scelta fra 15 . . . ivi
4. - Fra 21 carte indovinarne una 29
5. - Fra 36 carte indovinarne una pensata da uno spettatore 30
6. - Perduta e ritrovata 31
7. - La trasmissione del pensiero 32
8. - Chiaroveggenza 33
9. - La carta magnetizzata 35
10. - La pesca miracolosa 37
11. - Il convegno dei re ivi
12. - La chiamata 38
13. - Altro modo di indovinare la carta scelta . 39
14. - Disporre 9 carte in modo che faccian 15 da ogni lato ivi
15. - Dopo aver fatto dividere un mazzo, indovinare se la parte superiore di esso contiene un numero pari o dispari di carte 41
16. - Rosso e nero 42
17. - La carta nella tasca ivi
18. - La riunione 44
19. - Altra maniera di indovinare una carta . . 45

Pag.

20. - Poesia, memoria e magia 47
21. - Fare in modo che una persona non possa ritrovare la sua carta che si trova sul tavolo 48
22. - Indovinare la somma dei punti di due carte estratte a caso 49
23. - Indovinare il pensiero di una persona per mezzo delle carte 50
24. - Trovare insieme in un mazzetto tre carte che furono scelte in 3 mazzetti differenti 51
25. - Con quattro carte prese in un modo qualunque da un mazzo, formare sempre primiera, cioè una quaderna nella quale vi sia una carta per ogni seme . . . ivi
26. - Trasformare un tre di quadri in un asso . 53
27. - Prima di dividere un mazzo, indovinare se l'ultima carta che si alzerà sarà una figura o no 54
28. - Di più carte sul tavolo, dire con sicurezza quelle che saranno state voltate . . . ivi
29. - Indovinare la somma dei punti delle carte che si trovano sotto a tre mazzetti . . 56
30. - Indovinare i punti delle carte che si trovano sotto più mazzetti 58
31. - Lo stesso giuoco eseguito con 52 carte . . 59
32. - Il mazzo misterioso. 61
33. - Pari o dispari? 62
34. - Combinazione curiosa di 16 carte ivi
35. - Sempre la stessa. 64
36. - Riconoscere al peso quante carte contiene un mazzetto 65

Pag.

37. - Il ritorno delle regine 56
38. - Il quadrato magico 66
39. - Ordinare un mazzo in modo che mettendo sempre tre carte coperte sopra il mazzo e poi una sul tavolo scoperta si ottengano ordinatamente i quattro assi, i quattro due e così di seguito fino ai quattro re. 67
40. - La carta « mulo » 68
41. - Trovare una carta scelta al posto che desidera una persona 69
42. - Far scegliere una carta e ritrovarla poi al posto che desidera una persona . . . 70
43. - Trovare una carta scelta al posto che desidera una persona 71
44. - Lo stesso giuoco eseguito con 48 carte che si distribuiscono tre volte di seguito in 4 mazzetti 75
45. - Ritrovare una carta al posto che vi indicherà una persona 77
46. - Indovinare una carta scelta fra 27 . . . 79
47. - Trasformare un asso di fiori in un asso di cuori ivi
48. - Indovinare tante carte quanto è il numero di persone che pigliano parte al giuoco. 80
49. - Trasformare quattro re in quattro dame e viceversa 81
50. - Separare d'un colpo solo tutte le carte nere da tutte quelle rosse, che si trovano in un mazzo mescolato prima da uno degli spettatori 82
51. - Mutus, Dedit, Nomen, Cocis 82

Pag.

52. - Lo stesso giuoco con 30 carte ossia 15 coppie 84
53. - Indovinare 3 carte scelte fra 30 ivi
54. - Scherzo agli amici presuntuosi 85
55. - Il sesto senso 87
56. - Indovinare un numero qualunque di carte scelte ivi
57. - I raggi X 88
58. - L'orologio magico 89
59. - Il mistero della Trinità rivelato 91
60. - Di quattro carte e di quattro persone indovinare quale carta fu presa da ciascuna persona 92
61. - Indovinare una carta scelta e trovarla nel mazzetto che desidera una persona . . 95
62. - La cometa 96
63. - Fra 15 carte indovinare quale di esse si sarà pensata 97
64. - Indovinare ad occhi bendati quante carte si trovano sul tavolo 98
65. - Indovinare quale di due mazzetti sceglierà una persona, prima che essa lo scelga 99
66. - Predire quale di due mazzetti sceglierà una persona 100
67. - Re, Regina; Re, Regina..... 101
68. - Mettere sul tavolo 13 carte di seguito mettendone fra l'una e l'altra una sotto il mazzo ivi
69. - Indovinare quante carte ha preso una persona 102

Pag.

70. - Indovinare quante carte furono prese da due persone nel dividersi un mazzo di 40 carte 103
71. - Indovinare come due persone si sono divise un mazzo di 52 carte 104
72. - Il giuoco favorito del diavolo 105
73. - Il giuoco del cavalier Maltese 106
74. - Trovare le carte scelte in un quadrato . . 109
75. - Far ritrovare una carta scelta nella tasca di una persona 110
76. - In medio stat virtus 111
77. - Far scegliere a due persone carte uguali ivi
78. - Indovinare di quante carte sono composti due mazzetti di carte 112
79. - Da una o più carte rimaste sul tavolo, indovinare quante ve ne erano prima . 115
80. - I mazzetti rivelatori 117
81. - Populeam virgam mater regina ferebat . . 119
82. - Diviso un mazzo di carte in un numero qualunque di mazzetti, purchè dispari, indovinare quante carte vi sono in ciascun mazzetto 120
83. - Lo stesso giuoco eseguito con un numero pari di mazzetti 122
84. - Metamorfosi 123
85. - Giuoco del sette 125
86. - Da un mazzo di carte lanciato in aria da uno spettatore, prendere al volo una carta scelta 126
87. - Indovinare per mezzo di un dado in quale di sei mazzetti si trova una carta scelta 127

Pag.

88. - Indovinare quante siano le carte di un mazzetto 128
89. - I tre assi inseparabili. ivi
90. - A chi resterà l'ultima carta? 129
91. - Il segreto delle colonne 130
92. - Indovinare un numero qualunque di carte scelte in un eguale numero di mazzetti tutti di differente quantità di carte . . 131
93. - Indovinare quello che c'è su una carta . 132
94. - Le sette caselle 133
95. - Indovinare a che pagina di un libro fu deposta una carta scelta 134
96. - Lanciare un mazzo contro il soffitto in modo che la scelta vi resti attaccata . . 136
97. - Fammi indovino ivi
98. - Trasformare diverse carte in altre . . . 137
99. - Far ritornare due carte sul mazzo nell'ordine che sarà indicato da una persona . 138
100. - Indovinare più carte scelte da due persone. 140
101. - La carta che non si può indovinare. . . 141
102. - La forza d'attrazione ivi
103. - La memoria ingannatrice 142
104. - L'enigmatica fila di carte 143

PARTE TERZA.

Giuochi che reclamano la cooperazione di un compare.

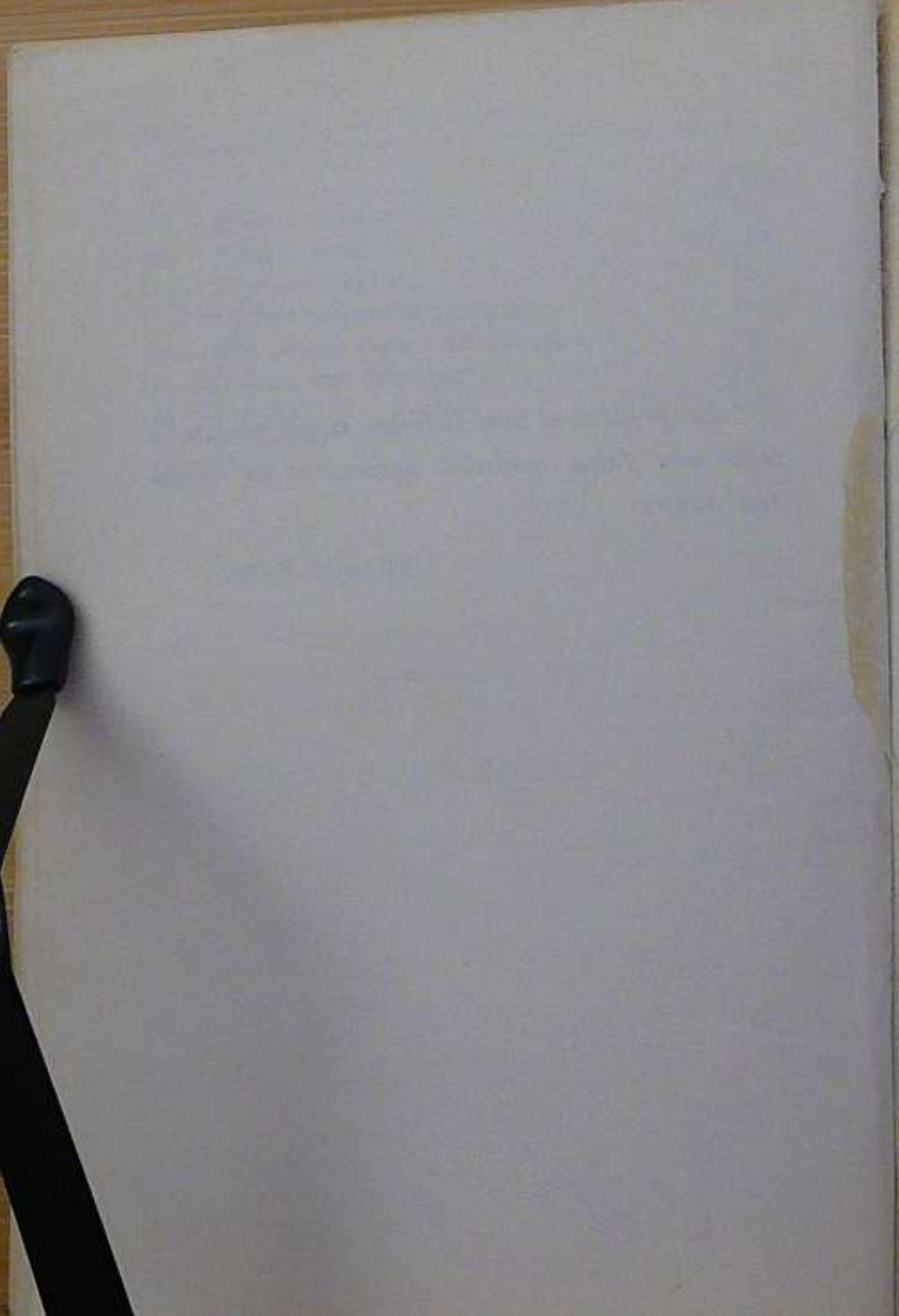
105. - La meravigliosa coincidenza 149
106. - Caso di forza maggiore 150
107. - A richiesta 151

Pag.

108. - Il tocco rivelatore 151
109. - Viaggio aereo 152
110. - La chiaroveggenza 153
111. - La trasmissione del pensiero 154
112. - Dire se una carta è una figura o no . . 155
113. - Il fuoco non distrugge 156
114. - L'A-B-C 157

Le prefazioni sono il frutto di ore perdute, e sotto una falsa modestia nascondono la vanità dell' autore.

FRANCIS BACON.



INTRODUZIONE

I. — Norme generali.

1. — Non preannunciate mai il giuoco che state per fare, affinchè gli spettatori prevenuti non abbiano il tempo di cercare e forse di indovinare la chiave del giuoco.

2. — È consigliabile saper fare lo stesso giuoco in più di una maniera, perchè si possa facilmente confondere quello tra gli spettatori, che si vanti di aver indovinato il metodo vostro.

3. — Non eseguite mai lo stesso giuoco due volte, anche se ne siete con insistenza richiesto: potrebbe altrimenti essere scoperto il segreto del giuoco stesso.

4. — Cercate di eseguire i vostri giuochi alternando il più che sia possibile i giuochi di combinazione o di calcolo con quelli di destrezza, perchè da questa varietà di sistemi verrà maggiore diletto agli spettatori e sarà sempre più difficile scoprire il metodo dei giuochi vostri.

5. — Siate sempre pronto a prevenire e a

rimediare quelle mosse che voi pregate di fare e altri faccia in modo diverso, cercando di mettervi nell'imbarazzo. Così siate sempre pronto a rispondere a domande, a insinuazioni, fatte col medesimo scopo. Purtroppo il pubblico non è sempre cortese ed educato!

II. — Per intenderci sulla terminologia.

1. — L'insieme di tutte le carte dicesi *mazzo:* una porzione di esso *mazzetto.*

2. — Una carta dicesi *coperta* quando presenta il dorso, cioè la parte in tutte le carte uguale e che non ha disegno; *scoperta* nel caso contrario. Così anche tutto il mazzo dicesi *coperto* o *scoperto* secondo lo stesso criterio.

3. — Le carte che si mettono fuori giuoco, o che non si adoperano, diconsi *carte morte.*

4. — Quando si parla del posto di una carta si deve intendere per primo posto l'essere la prima carta coperta del mazzo, e per ultimo, l'ultima scoperta; per porzione superiore del mazzo quella presa colla mano e tolta dall'altra porzione, che resta sul tavolo ed è detta la porzione inferiore.

5. — Per carta *lunga* si intende una carta nel mazzo di un millimetro circa più lunga delle altre, in modo che prendendo il mazzo per il lungo si abbia sempre a sentire dove si trova. La preparazione di detta carta non offre nessuna difficoltà: basterà togliere dal lato superiore di tutte le carte una piccolissima striscia, tranne che ad una, p. es. quella del bollo.

6. — Per carta *larga* si intende una carta nel mazzo di un millimetro circa più larga delle altre. Si riconosce facilmente pigliando il mazzo per il largo.

7. — Per carta a *tronco* di *cono* (carte biseautée) si intende una cartà tagliata in modo che dal lato superiore sia un po' più stretta che dal lato opposto (vedi fig. 1). Tutto il mazzo dev'essere preparato così.

8. — Per *primiera* si intende una quaderna di carte, nella quale vi sia una carta per ogni seme.

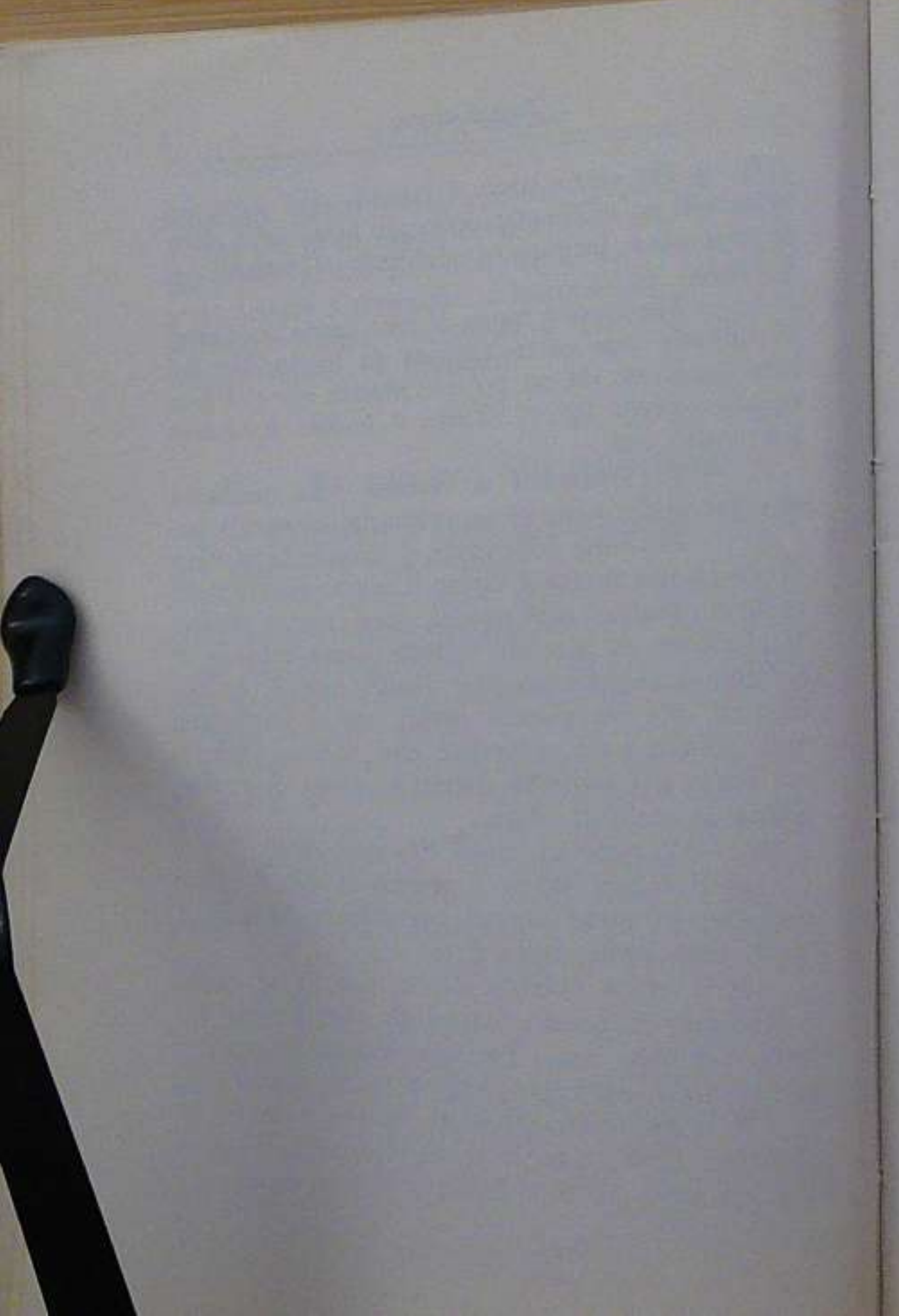
9. — Per *seme* delle carte si intende le quattro diverse sorte in che è diviso il mazzo usuale delle carte da giuoco: cioè quadri, cuori, fiori e picche. Nel giuoco di tarocchi e nelle carte italiane si chiamano rispettivamente danari, coppe, spade, bastoni. Ma nei giuochi nostri non si adoperano mai. Giova però avvertire che taluno chiama, col nome dei tarocchi, danari le carte di quadri, coppa le carte di cuori.

10. — Vi sono tre mazzi di carte, cioè:

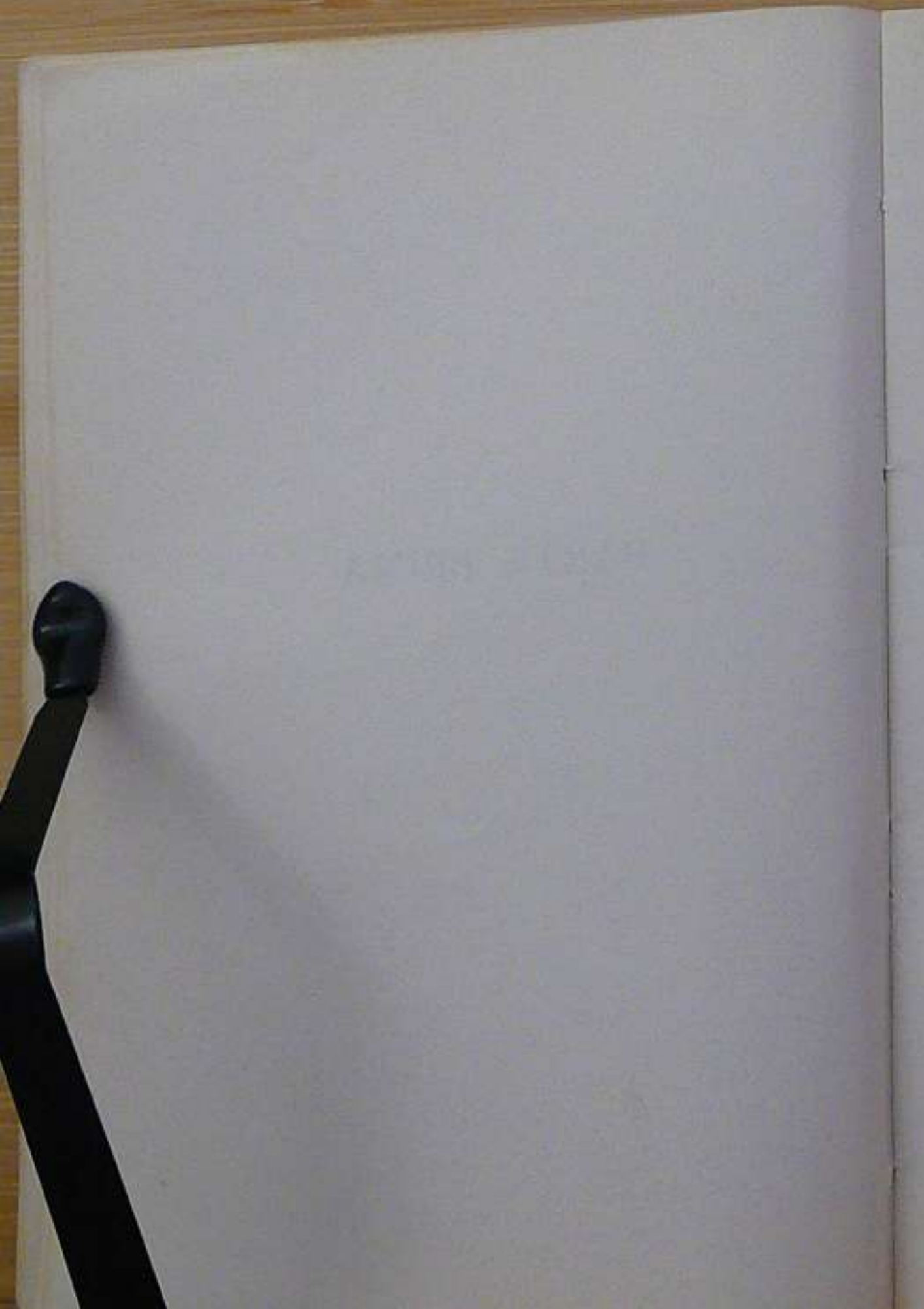
1° Il *mazzo inglese* o giuoco di Whist. Esso contiene 52 carte, tredici per colore, da asso a dieci, indi fante, dama e re.

2° Il *mazzo italiano*, che consta di 40 carte. Mancano in questo mazzo gli otto, i nove e i dieci, per ogni seme. Per ogni colore, dunque, si va dall'uno al sette, poi vengono, fante, donna e re.

3° Il *picchetto*, che è un mazzo formato da 32 carte. Cioè l'asso, il re, la donna, il fante, il dieci, il nove, l'otto e il sette, di ogni seme.



PARTE PRIMA



La prima lezione del prestigiatore dilettante.

Per presentare i giuochi di carte con successo, l'aspirante prestigiatore dovrà prima assimilare ed allenarsi negli artifizii semplici, ma generali, che descriveremo nel presente capitolo.

Essi rappresentano il *sine qua non* nell'esecuzione dei giuochi di abilità.

Il falso miscuglio.

Prima fra questi artifizii si presenta il *falso miscuglio*. Per *falso miscuglio* si intende il fingere di mescolare il mazzo, in modo però da non perdere mai di vista la carta che si conosce, per poterla porre nel mazzo stesso al posto che si vuole.

Vi sono parecchi modi:

1° *Lasciare la carta conosciuta all'ultimo posto.*

Bisogna bagnare leggermente il dito medio della mano sinistra, nella quale si tiene il mazzo, e premere con esso contro l'ultima carta, che è quella che desideriamo conservare. Pigliando allora con la mano destra le carte sovrastanti,

l'ultima carta ci resterà sempre facilmente in mano.

2° *Portare la carta dal primo posto all'ultimo.* Si prende la carta che si desidera conservare e sopra di essa si fanno passare successivamente quattro o cinque carte, poi, su queste, altre quattro o cinque, e cosi di seguito fino a che tutto il mazzo sia esaurito e ciò rapidamente in modo che sembri un miscuglio, non una sovrapposizione. Con questo mezzo la carta che si desiderava non perdere di vista si troverà all'ultimo posto del mazzo.

3° *Riportare la carta dall'ultimo posto al primo.* Si mette il mazzo nella mano destra, ritenendo nella sinistra soltanto la carta superiore; con rapidità si mettano alcune carte ora sopra, ora sotto alla carta tenuta nella mano sinistra, finchè si giunga all'ultima: allora si mette questa per prima nel mazzo.

Il miscuglio americano.

A questi aggiungiamo il *miscuglio americano*, che, per la sua rapidità, semplicità e sicurezza, sarà di grande aiuto al prestigiatore. Si usa nel caso in cui si vogliano tenere una o più carte per prime o per ultime nel mazzo. Il modo di procedere è quasi identico in entrambi i casi; e noi ci sforzeremo di spiegarli il più chiaramente possibile.

Supponiamo che la carta o le carte, che si trovano per prime sul mazzo, debbano rimanere in

detta posizione. Dividete il mazzo in due parti approssimativamente uguali e mettetele una vicina all'altra sul tavolo (vedi fig. 1).

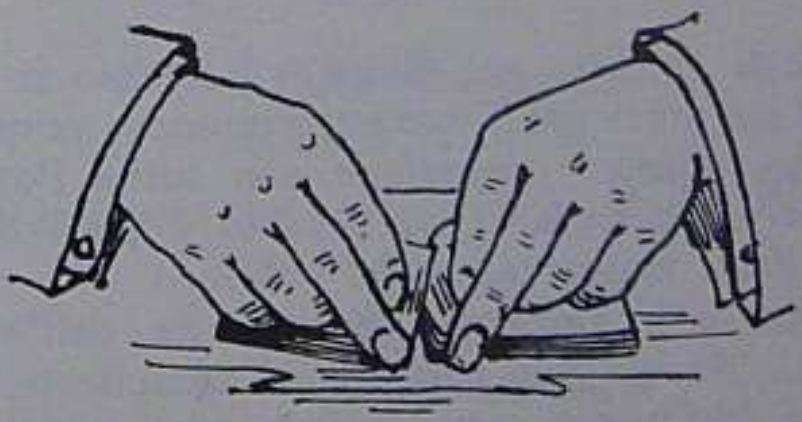


Fig. 1.

Mentre le dita di ciascuna mano premono sul rispettivo mazzetto, i pollici, che si trovano vicini, alzano gli angoli delle carte, per poi lasciarle cadere ad una ad una alternativamente a destra e a sinistra. Le carte di un mazzetto vengono così a cadere fra quelle dell'altro. Dando un'impercettibile precedenza al mazzetto sinistro, questo si esaurirà per primo, lasciando ricadere la o le prime carte di quello destro, nell'identica posizione nella quale si trovavano prima del miscuglio.

Nel caso in cui le carte da ritenersi siano sotto al mazzo, si dà di nuovo la precedenza al mazzetto sinistro per conservare loro il posto. Una volta passata quella che chiameremo la *zona pericolosa*, poco importa quale dei due mazzetti si esaurisca per primo.

L'ultimo atto di questo miscuglio consiste nel riunire le carte, il che non richiede spiegazione.

L'alzata.

L'*alzata* consiste nel dividere il mazzo in due parti e nel porre poi il mazzetto inferiore su quello superiore. Questa operazione non turba l'ordine rotativo delle carte. Questo fatto è poco conosciuto dalla maggioranza del pubblico.

Finora non abbiamo parlato che dell'*alzata semplice*. Ne esistono però di più complicate, che possono facilmente simulare un vero miscuglio. Come l'alzata semplice, esse non alterano l'ordine rotativo delle carte; il gentile lettore se ne convincerà provando.

1° *L'alzata doppia.*

Si divide il mazzo in tre mazzetti, che si depongono sul tavolo ai posti indicati:

A	B	C
porzione inferiore	media	superiore

Ponendo il mazzetto A su C, e B su A e C, le carte si ritroveranno nell'ordine primitivo.

2° *L'alzata tripla.*

Dopo aver ottenuto con alzate successive i mazzetti:

A	B	C	D
1°	2°	3°	4°

si pone A su D, B su A D, B A D su C.

Compiendo rapidamente queste ripetute alzate, il prestigiatore potrà essere sicuro di ingannare gli spettatori, i quali saranno convinti che le carte sono state mescolate regolarmente.

La carta sdrucciolata.
(Glisser la carte).

Sdrucciolare una carta significa far credere che

Fig. 2.

si prende l'ultima carta del mazzo, mentre in realtà se ne cava la penultima.

Questa astuzia, benchè molto semplice, permette numerosi e bellissimi giuochi.

Si eseguisce tenendo il mazzo coperto in posizione orizzontale tra il pollice, l'indice e il medio della mano destra. Facendo uso dell'anulare e del mignolo della stessa mano, si sposta all'indietro l'ultima carta, così da potersi facilmente con la sinistra estrarre la carta che immediatamente precede (vedi fig. 2).

Il bagnare leggermente le dita della mano destra agevola assai lo spostamento dell'ultima carta.

Un'applicazione pratica di questo semplice artifizio è dato al N° 21.

Palmare una carta.

Per *palmare una carta* si intende l'atto di to-

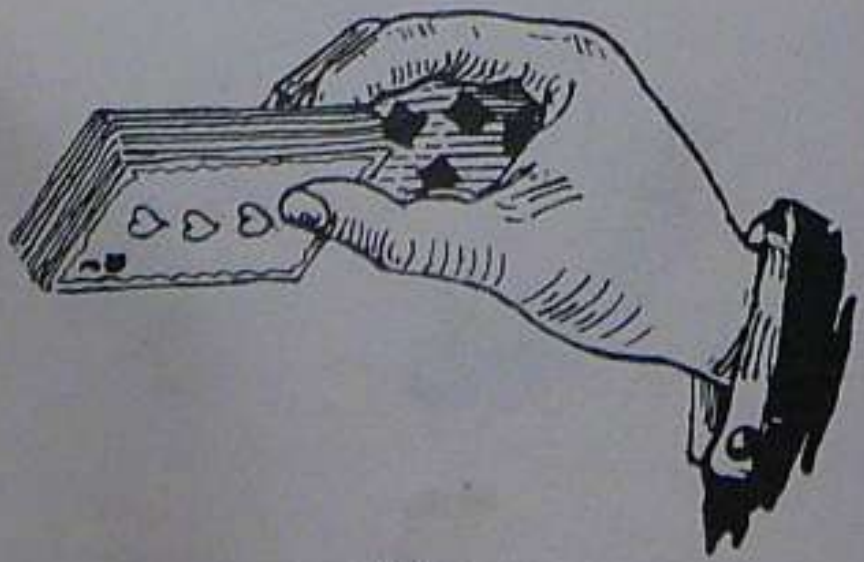


Fig. 3.

gliere segretamente una o più carte dal mazzo e di tenerle nascoste nel palmo della mano. A tal

fine si agisce nel seguente modo: Si tiene il mazzo (coperto) nella mano sinistra, ponendo la mano destra sulla carta da togliersi. Per agevolare l'operazione, il pollice sinistro spinge la carta nel palmo della mano destra, che se ne impadronisce serrandola fra la base delle falangette delle ultime quattro dita e quella del pollice.

La carta rimane così un po' curvata.

Molti a questo punto lasciano cadere il braccio destro indolentemente da un lato, ma riesce più efficace prendere il mazzo fra le dita e il pollice della stessa mano ed offrirlo a qualcuno da mescolare (vedi fig. 3).

Forzare una carta.

Una delle operazioni più importanti per il prestigiatore di carte, inquantochè gli permette di eseguire una serie di giuochi sorprendenti, è quella di presentare un mazzo di carte costringendo a prenderne una determinata, da lui precedentemente osservata, senza che chi la estrae se ne accorga, anzi sia persuasissimo di aver scelto a suo piacere.

Si ottiene ciò con due metodi:

1° Esso richiede una grande astuzia nella mente e una grande agilità nelle dita, e sopratutto la sicura abilità nel sapere scegliere fra gli spettatori quelli che più facilmente subiscano la volontà di chi fa il giuoco. Ecco come si eseguisce:

Si aprono le carte di un mazzo a forma di ventaglio, mettendo quella che si vuol far *prendere* nel mezzo, un po' più sporgente e molto meno coperta delle altre.

Se ci avviciniamo ad una persona l'attenzione della quale, in quel momento, è rivolta a qualche cosa d'altro e la preghiamo con la massima bonomia di *prendere* una carta, essa, nella più grande parte dei casi, sceglierà quella meno coperta e più sporgente, inquantochè è quella che per prima attira la sua attenzione.

Dovessimo però accorgersi che la persona ha invece l'intenzione di sceglierne un'altra, allora bisogna fargli passare rapidamente davanti alle dita una dozzina di carte, come per offrirgliele, e, nel momento in cui sta per prendere la carta, fare in modo che la carta forzata venga a trovarsi precisamente in posizione d'essere presa.

2° È certamente meno elegante del 1°, ma offre in ricompensa il vantaggio di essere molto più facile e sicuro. Basterà infatti presentare a qualcuno un mazzo a carte tutte eguali, per es., tutti re di fiori, allora qualunque sarà quella scelta, essa, sarà sempre conosciuta da chi fa il giuoco. Tutta la difficoltà consisterà dopo, nel cambiare detto mazzo a carte tutte eguali con uno normale, dal quale si sarà tolto precedentemente il re di fiori.

La carta all'occhio.

Anche il più esperto prestigiatore non può essere assolutamente sicuro di *forzare* la carta voluta e deve sempre essere pronto a rimediare ad un eventuale errore.

Fig. 4.

Il mezzo più semplice consiste nel prendere visione della carta, all'insaputa ed, anzi, sotto gli occhi stessi degli spettatori, il che si ottiene nel seguente modo:

Tenendo il mazzo nella mano sinistra, apritelo a forma di ventaglio e pregate lo spettatore di rimettervi la sua carta. Nel mentre egli eseguisce, mettete il mignolo sotto la carta che desiderate conoscere e richiudete il mazzo. Indi offrite le carte a qualcuno da mescolare, raddrizzando leggermente le tre dita che si trovano sul mazzo. L'effetto di questa mossa è di alzare la porzione superiore, scoprendone l'ultima carta, che è appunto quella che desiderate conoscere (vedi fig. 4).

COME FAR A MENO DEL «SALTO DI TAGLIO».

Il ponte.

Nell'introduzione abbiamo spiegato che cos'è una carta *lunga*. Essa è di grandissimo aiuto al prestigiatore dilettante, che, senza di essa, si troverebbe forzato ad imparare un artifizio difficilissimo, noto col nome di *salto di taglio* (sauter la coupe).

Per le difficoltà di esecuzione perfetta che il salto di taglio presenta, gli abbiamo sostituito tre artifizi di uguale efficacia, che risparmieranno tempo e scoraggiamento al neo-prestigiatore.

Nel caso fortunato in cui il prestigiatore si serve di carte proprie l'ancora di salvezza è rap-

presentata dalla carta *lunga*. In ogni altro caso supplisce il *ponte* e il risultato è identico. Nel primo caso il taglio è influenzato dalla carta più sporgente, nel secondo da un intervallo praticato in mezzo al mazzo.

Il *ponte* si può ottenere in due modi: o piegando le due porzioni del mazzo in direzioni opposte, o curvandone una sola, lasciando l'altra inalterata (vedi fig. 5).

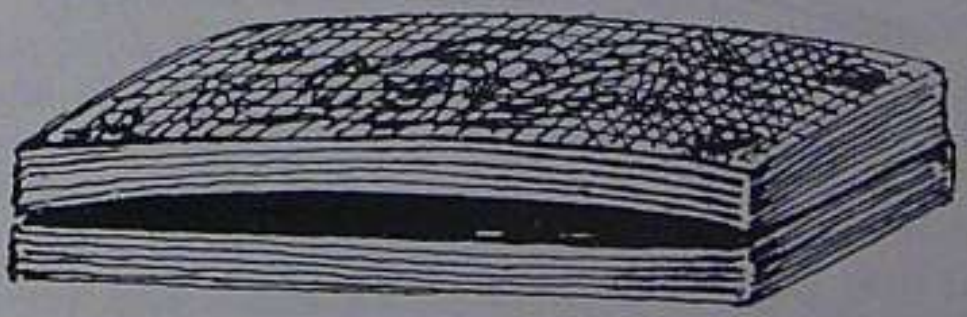


Fig. 5.

Il risultato di questo artifizio, il cui nome deriva dalla curvatura ad arco di ponte volontariamente provocata in uno dei mazzetti, nella figura è stato esagerato; in pratica deve essere appena percettibile alla mano dell'operatore.

La chiave.

Descriveremo ora un secondo artifizio, atto a sostituire la carta *lunga;* e mediante il quale il prestigiatore potrà presentare, senza pregiudizio di mazzo, una serie di giuochi sorprendenti, che

di solito si eseguiscono facendo uso del salto di taglio.

In un istante si può mettere o togliere il segreto, a volontà.

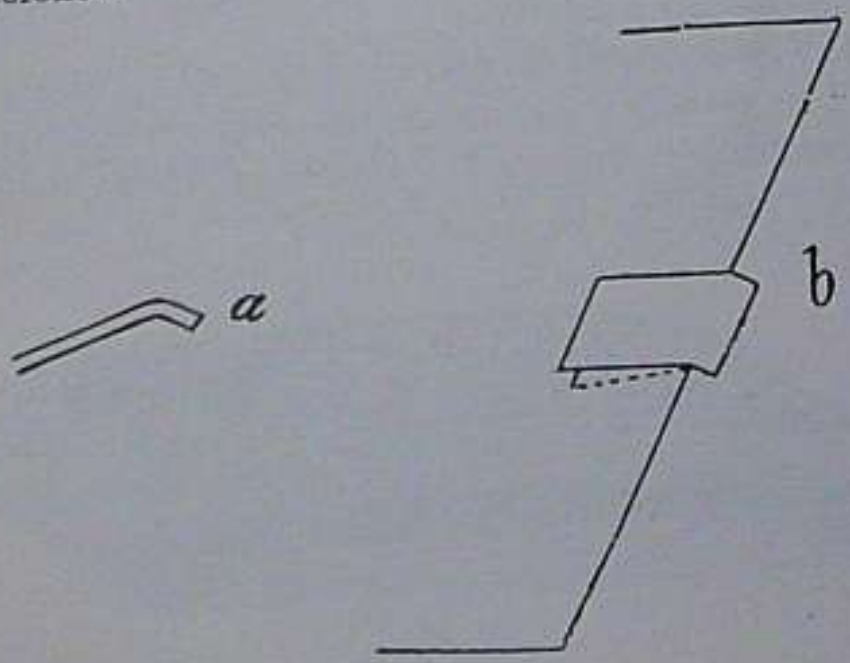


Fig. 6.

Un pezzettino di metallo, curvato come indicato dalla fig. 6, e accavalciato su una carta qualunque, farà le spese della serata.

Fioriture.

Per *fioriture* intendiamo degli esercizi che appartengono piuttosto alla parte ornamentale, che

a quella pratica della magia. Presentano scarsa utilità, ma riescono per lo più a dimostrare la valentia e la destrezza del prestigiatore, svariandone contemporaneamente il programma.

Modo elegante di convincere che le carte di un mazzo non sono preparate nè da una parte nè dall'altra.

Si pone il mazzo su una tavola coperta di un tappeto; se ne spiegano le carte, il più rapidamente che sia possibile, per la loro lunghezza, il che si ottiene appoggiandosi sopra al mazzo e svolgendolo verso destra.

Se si farà questo movimento abilmente si otterrà una lunga fila di carte, delle quali ciascuna sarà coperta in lunghezza da circa due terzi della seguente.

Basterà allora voltare l'ultima carta, mettendo sotto di essa l'indice della mano destra, e seguendo la direzione della fila, per obbligare tutte le carte del mazzo a capovolgersi.

Per rivoltarle di nuovo basterà ricominciare dal lato opposto.

Le carte lanciate a distanza.

Ecco come si eseguisce questa fioritura:

Prendete la carta da slanciare, fra l'indice ed il medio della mano destra, nella posizione indicata dalla fig. 7.

La mano dev'essere curvata verso il polso, poi raddrizzata con una scossa repentina, mentre il braccio si distende vigorosamente in avanti. L'effetto di questa mossa è di imprimere alla carta, che lascia la mano, un movimento di rotazione, che le è necessario per viaggiare.

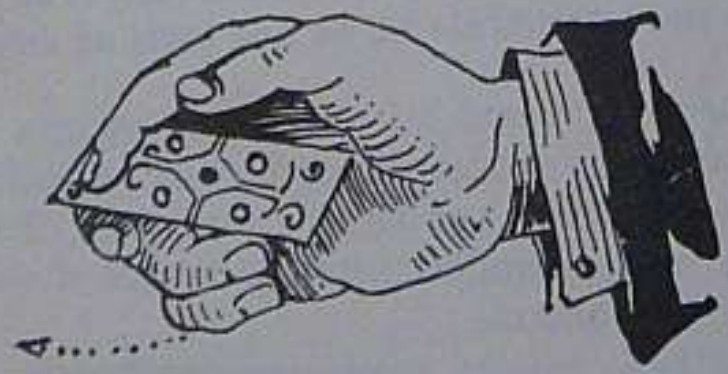


Fig. 7.

Il movimento della mano, apparentemente così facile, in pratica presenta notevoli difficoltà, che si sormontano soltanto dopo innumerevoli tentativi. Occorre provare, provare e provare! Una volta riuscito, ci si domanda meravigliati, come cosa sì lieve possa presentare tanta difficoltà.

Far saltare tutte le carte da una mano all'altra.

Volendo eseguire questo esercizio, che è uno dei più belli che si possano fare con un mazzo di carte, bisogna pigliare questo nella mano destra, tenendolo dai lati stretti, colla punta del pollice da una parte e colla punta dell'indice e dell'anu-

lare dall'altra. Se allora lo si curva verso l'interno della mano, esso tenderà a sfuggire (v. fig. 8). Basterà dunque ritirare lentamente le dita perchè le carte saltino ad una ad una nella mano sinistra, che si tiene collocata ad una certa distanza.

Fig. 8.

Le prime volte si terranno le mani molto vicine l'una all'altra, aumentando poi gradatamente la distanza.

Per finire elegantemente un giuoco qualunque.

L'effetto di un giuoco non dipende tanto dai mezzi che si adoperano per compierlo, quanto dal modo di presentarlo e sopratutto di concluderlo.

Il produrre una determinata carta troppo rapidamente, o senza quello che chiameremo *un po' di contorno*, può completamente rovinare l'effetto di un bellissimo giuoco. « Far di una mosca un elefante » dev'essere il motto del prestigiatore.

Diamo qui diversi esempi, che potranno servire nei giuochi che descriveremo nel corso di questo libro.

Fig. 9. — Il mazzo come si presenta visto dal disotto.

1° Il prestigiatore, con un artifizio o l'altro, ha portato la carta scelta per prima sul mazzo, che intende lasciar cadere sul tavolo in modo, che la prima carta si rivolti e sembri così mostrarsi da sola agli spettatori. Ecco come si giunge a questo risultato: Spostate leggermente la carta in questione, in modo che sporga in larghezza un pochino di più delle altre (vedi fig. 9).

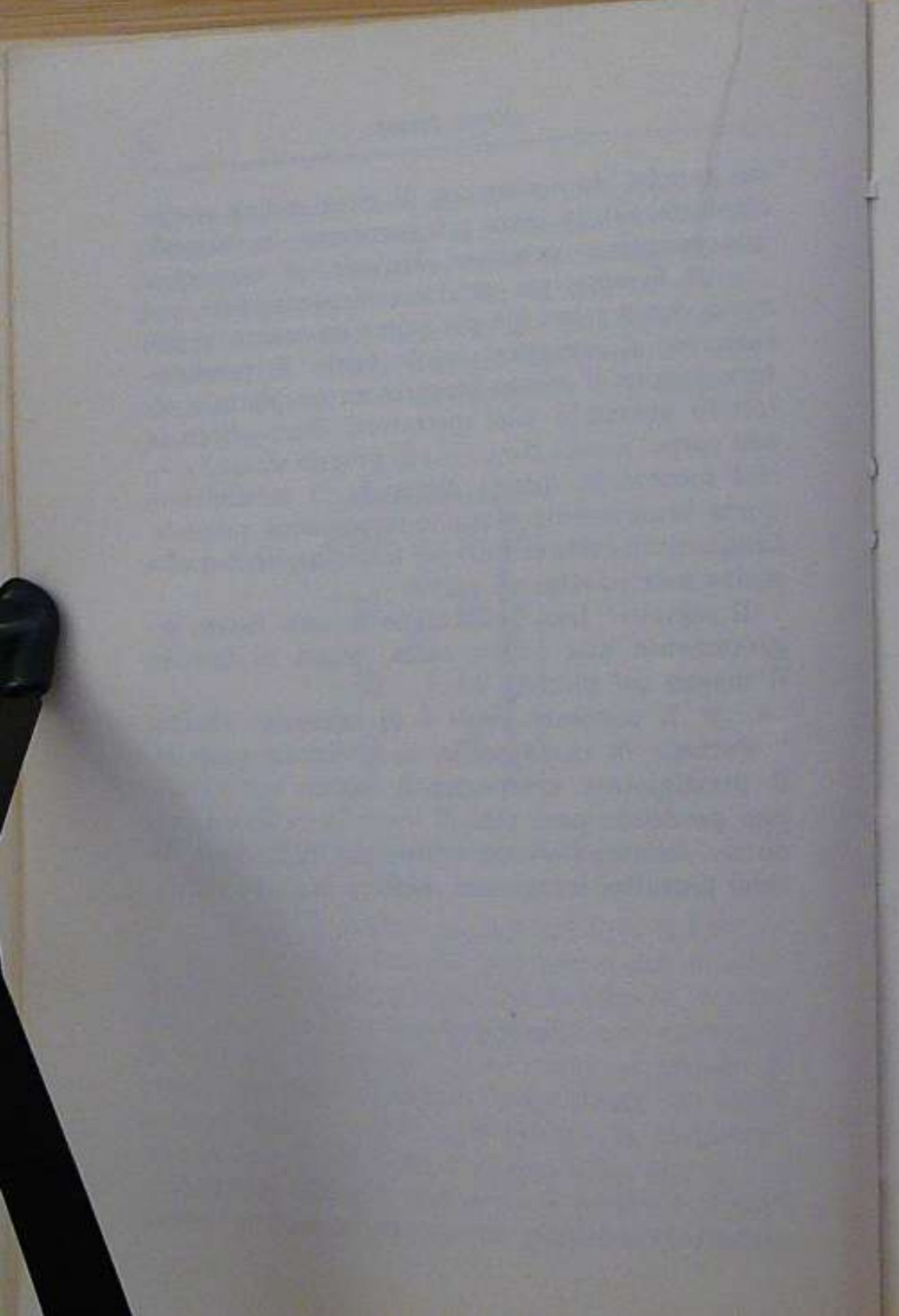
Pigliando allora il mazzo fra il pollice e il dito medio e lasciandolo cadere perpendicolarmente

sul tavolo, da un'altezza di circa mezzo metro, otterrete che la carta più sporgente, incontrando una maggiore pressione dell'aria, si capovolga.

2° Sempre per produrre elegantemente una carta, che si trova già per prima sul mazzo, si può ricorrere al seguente piccolo finale: Il prestigiatore depone il mazzo scoperto su un piatto e, offrendo entrambi allo spettatore, dice: « Ecco la sua carta! ». — « No », — « È proprio sicuro? ». — Nel mentre fa questa domanda, il prestigiatore porta bruscamente il piatto in posizione verticale. Cinquantun carte cadono per terra, lasciando quella scelta sola soletta nel piatto.

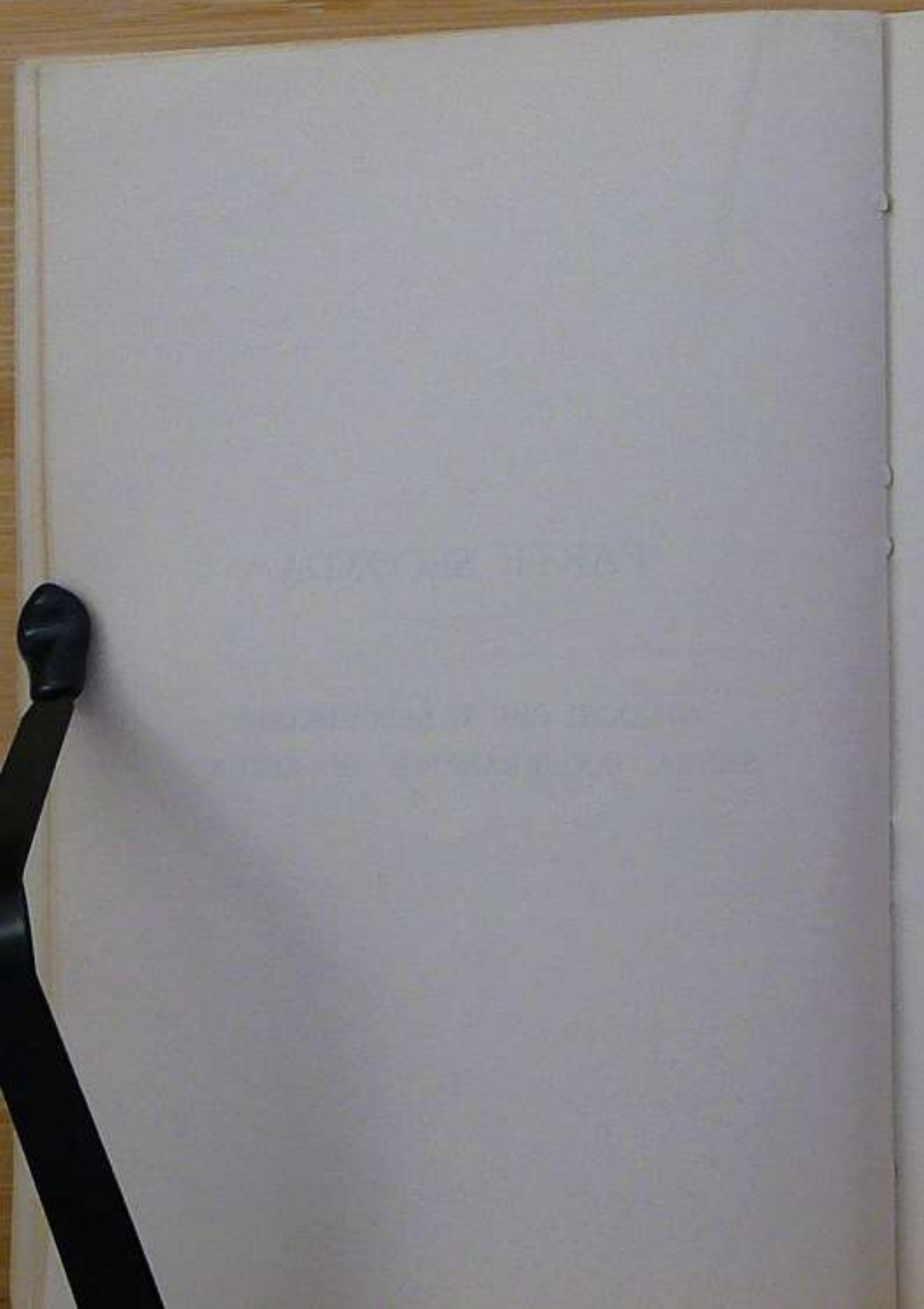
Il segreto? Una pallottolina di cera fissata segretamente alla prima carta, prima di deporre il mazzo sul piatto!

3° Il seguente *finale* è di bellissimo effetto: Portata la carta scelta in posizione propizia, il prestigiatore sparpaglia il mazzo sul tavolo, non perdendo però mai di vista la carta da produrre. Armatosi di un temperino, egli, dopo diversi tentativi infruttuosi, perfora la carta voluta.



PARTE SECONDA

GIUOCHI CHE SI ESEGUISCONO SENZA COOPERAZIONE DI ALCUNO.



1. — Indovinare una carta scelta per mezzo dell'ultima carta del mazzo.

Mescolate il mazzo delle carte e dite a qualcuno di estrarne una, di osservarla bene, poi di metterla per la prima sul mazzo.

Voi però, prima di posare il mazzo sul tavolo, avrete dato, senza farvi notare, un rapido sguardo all'ultima carta di sotto e la ricorderete.

Facendo allora alzare il mazzo, avverrà necessariamente che la carta da voi osservata verrà a trovarsi immediatamente sulla carta che fu scelta e ciò anche se il mazzo venisse alzato più volte, ma non rimescolato. Ricordando adunque ciò, fate alzare il mazzo più volte e vi sarà facilissimo, passando poi ad una ad una le carte del mazzo, trovare quella che fu scelta, indicata da quella che conoscete e che vien certamente prima.

Adoperando una carta lunga, si rende il giuoco più interessante. Si può dare il mazzo a chiunque da mescolare, senza il bisogno di notare nessuna carta. Una volta scelta la carta, la si fa riporre sotto la *carta lunga*, che si può localizzare istantaneamente al tatto. Si potrà indi procedere a svariate alzate (vedi pag. 10). Un'alzata alla *carta*

lunga porterà sempre la carta scelta per prima sul mazzo.

2. — Le carte rivoltate.

Fate estrarre una carta da un mazzo coperto. Nell'istante in cui tutti osservano la carta che voi dovete indovinare voltate l'ultima carta in modo che presenti la sua parte scoperta a combaciare con la parte scoperta della penultima (vedi fig. 17). Quindi capovolgete il mazzo.

Così presentato, il mazzo apparirà coperto e la carta, che uno degli spettatori ha scelta, introdotta fra due qualsivoglia carte del mazzo si troverà orientata in senso opposto a tutte le altre.

Capovolgete nuovamente l'intero mazzo e in seguito capovolgete anche quella carta ultima del mazzo la cui faccia scoperta si era fatta combaciare con la faccia pure scoperta della penultima.

Ciò fatto mescolate rapidamente le carte mediante il miscuglio americano. Quest'operazione vi darà il mezzo di prendere cognizione della carta scelta rivoltata.

3. — Indovinare una carta scelta fra 15.

Disponete le 15 carte, mettendole scoperte sul tavolo, l'una di fianco all'altra, in tre linee orizzontali e pregate qualcuno di ricordarsi una carta

e di indicarvi in quale linea si trova. Fatto questo, ripigliate le carte ad una ad una e in modo che quelle della linea, in cui si trova la carta scelta, vengano a trovarsi per prime sul mazzo.

Indi ridistendete le carte una per una, questa volta una sotto l'altra in tre colonne. Chiesto di nuovo in quale colonna si trova la carta scelta, ritirate ad una ad una le carte, in modo che la colonna indicata si trovi in mezzo alle altre due.

Per finire distendete di nuovo le carte in colonne come la seconda volta. La carta scelta sarà infallibilmente la carta di mezzo della fila che vi sarà indicata.

4. — Fra 21 carte indovinarne una.

Da un mazzo di carte prendetene 21. Fatto questo, pregate qualcuno di ritenere in mente, a sua scelta, una delle 21 carte, che sarete per distendere scoperte. Per rendere questa scelta più facile metterete le carte giù ad una ad una, seguendo la seguente regola: distenderete le prime tre carte l'una accanto all'altra, poi la quarta sulla prima, la quinta sulla seconda, la sesta sulla terza, continuando sempre in questo modo, finchè avrete formato tre mazzetti di 7 carte ciascuno.

Dopo ciò, domanderete in quale mazzetto si trova la carta scelta. Saputolo, riprenderete un mazzetto per volta, formandone di nuovo un solo

mazzo, avendo cura però che il mazzetto indicato stia in mezzo agli altri due.

Dopo questo, distenderete di nuovo le carte ad una ad una scoperte come la prima volta. Domanderete di nuovo in quale dei 3 mazzetti si trova la carta scelta e, avuta la risposta, ripiglierete i tre mazzetti, non dimenticando però di porre ancora nel mezzo quello indicato. Ristenderete le 21 carte per la terza ed ultima volta, seguendo sempre le stesse norme. Domanderete ancora una volta qual'è il mazzetto che contiene la carta pensata e, nel ricomporre il mazzo, non dimenticherete di mettere di nuovo nel mezzo il mazzetto indicato.

Poserete allora le carte ad una per volta sul tavolo (e questa volta coperte), contando mentalmente fino a dieci. L'undicesima carta sarà immancabilmente la carta scelta.

Per maggiore effetto, conviene sempre domandare alla persona quale era la sua carta, prima di scoprirla.

5. — Fra 36 carte indovinarne una pensata da uno spettatore.

Si tolgono da un mazzo di 40 carte gli assi; così rimangono 36 carte. Queste si dispongono ad una ad una sul tavolo in modo da formare 6 mazzetti di 6 carte ciascuno, pregando qualcuno di pensare una carta e dir poi in quale maz-

zetto si trovi. Riprendete i mazzetti, sovrapponendoli nell'ordine stesso nel quale furono disposti, cioè: se cominciate dal 1°, mettete sotto il 2°, poi il 3° ecc.; se dall'ultimo, sovrapponete il 5°, poi il 4°, poi il 3° ecc. Ridistendete le carte in sei mazzetti e fatevi dire ancora in quale dei mazzetti è venuta a trovarsi la carta pensata. In quel mazzetto la carta sarà la prima, o la seconda, o la terza e così via delle carte deposte sul tavolo secondo che il mazzetto indicato la prima volta era il 1° o il 2° o il 3° e così via.

6. — **Perduta e ritrovata.**

Ecco un bellissimo giuoco di facilissima esecuzione.

Dopo aver fatto mescolare un mazzo, pregate uno degli spettatori di *pensare* una carta e di ricordarsi il posto che essa occupa, contando a carte coperte.

Nel spiegargli come deve procedere, date uno sguardo inosservato alla prima carta.

Riavuto il mazzo, alzatelo diverse volte, seguendo le istruzioni a pag. 10 ed accompagnando l'azione con le seguenti parole: « Suppongo, che mescolando le carte in questo modo, la sua carta cambierà di posto..... Ciò è evidente, ma per convincerci, verifichiamo.... ».

Fatevi dire il posto che occupava la carta, che, per chiarezza, supporremo essere nel nostro caso, il 5°.

BIBLIOTECA CENTRALE ROMANO

Questo numero, senza sembrarlo, è la chiave del segreto. In seguito alle alzate la carta pensata cambierà di posto, *ma non in rapporto a quella segretamente da voi notata.* Trovata questa, la quinta dopo di essa è quella dello spettatore.

7 — La trasmissione del pensiero.

Il prestigiatore si presenta ad una signora o ad un signore della compagnia con un mazzo di 52 carte ed un piccolo piattino d'argento lucido e liscio sul quale si trovi un foglio di carta, una busta ed una matita, e, dopo avere invitato la persona a pensare una qualunque delle carte, la prega di volerne scrivere il nome sul pezzo di carta e di rinchiuderlo poi nella busta. Indi, colui che eseguisce il giuoco, ritira il piattino d'argento, lasciando però in mano degli spettatori la busta. Messo il piattino da parte, egli prende la mano della persona che pensò la carta, pregandola di non lasciarsi distrarre e di pensare soltanto alla carta scelta. Dopo avere fissato lo spettatore per qualche minuto, il prestigiatore afferra il mazzo, cerca in esso la carta pensata, da lui ora conosciuta, e, dopo averla portata per la prima sul mazzo, lancia questo sul tavolo come è indicato a pag. 22.

La sola carta che si mostrerà scoperta agli spettatori sarà quella pensata e, aperta la busta, tutti potranno convincersi che il prestigiatore ha veramente indovinato la carta.

Questa è la descrizione del come si eseguisce il giuoco; eccone ora la spiegazione:

Il foglio di carta, che il prestigiatore presenta alla persona con la preghiera di scriverci il nome della carta pensata, è un foglio di carta comune, non troppo spesso, che da una parte è stato precedentemente coperto con uno strato uniforme di sapone bianco, non profumato. Se ora si mette un foglio così preparato, con la faccia cosparsa di sapone rivolta al piattino d'argento, ben pulito e ben lucido, e si scrive poi su di esso con una matita, piuttosto dura e dalla punta ben aguzza, resterà sul piattino l'impronta visibilissima della scrittura.

Scritto allora il nome della carta pensata sul foglio, il prestigiatore non avrà altro da fare che ritirare il piattino, e, nel metterlo da parte, leggervi il nome della carta scritta su di esso.

Il pigliare dunque la mano della persona, pregandola di pensare continuamente alla carta scelta, non ha altro scopo che di far credere agli spettatori che si tratti veramente di trasmissione del pensiero.

8. — Chiaroveggenza.

Questo giuoco è basato su una combinazione matematica. Ecco come dovrete procedere per riuscire.

Date un mazzo di 40 carte ad una persona, fatelo mescolare bene e ditele poi di scegliere una

delle carte. Ciò fatto, voi la pregherete di rimettere la carta scelta nel mazzo e di ricordarsi dopo quante carte l'ha messa, contando le carte a mazzo scoperto. Durante questa operazione dovrete avere gli occhi bendati o ritirarvi in un'altra stanza. Aggiungerete che, se qualcuno volesse saperlo prima di voi, siete pronto a dire in anticipazione a quale posto dovrà trovarsi la carta pensata.

Nella supposizione, che la persona che ha scelto la carta si sia fermata al numero 10, e che il numero che avete notato in anticipazione sia il numero 26, ritornerete nella sala, se ne siete uscito, o vi farete togliere la benda dagli occhi, se vi avranno coperto gli occhi, e (senza interrogare la persona che avrà scelto la carta) voi piglierete il mazzo; portandolo dietro la schiena, o sotto il tavolo, e, cominciando di sotto, leverete ad una ad una 25 carte, cioè una di meno del numero che avevate indicato in anticipazione, e le metterete disopra al mazzo. (Bisogna stare ben attenti di non pigliarne una di più o una di meno, perchè in questo caso il giuoco non può riuscire). Dopo darete di nuovo il mazzo alla persona che ha fatto la scelta e la pregherete di contare le carte coperte (ad una ad una) incominciando dal numero successivo a quello della carta stessa. Per esempio: se la sua carta è la decima, essa dovrà cominciare a contare dall'11. Quando giungerà al numero 25, le ricorderete, che il numero che avevate scritto in anticipazione era il numero 26 e le domanderete il nome della carta scelta. Essa vi risponderà p. es.: «La mia carta era il re di cuori». La 26ª carta sarà infallibilmente il re di cuori.

9. — La carta magnetizzata.

Nell'introduzione abbiamo accennato al mazzo *biseauté;* le cui carte, cioè, sono dal lato superiore un po' più strette che dal lato opposto (vedi figura 10).

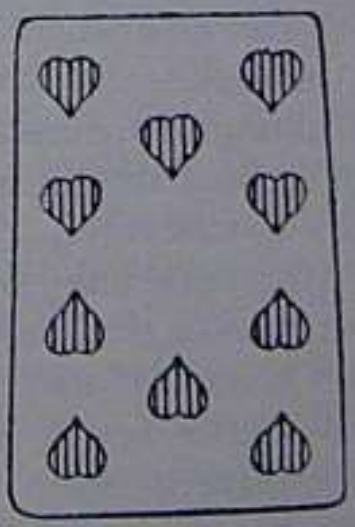


Fig. 10.

Nella figura la forma a tronco di cono è stata esagerata a fine di evidenza, ma, nella preparazione di un tale mazzo, bisogna curare che la differenza di larghezza delle due estremità sia appena percettibile a chi ne è edotto; altrimenti il giuoco troverebbe immediata spiegazione anche presso i profani.

Notisi inoltre, che, tagliando le carte, si altera l'esatta curvatura degli angoli, per cui si deve nuo-

vamente arrotondarli al fine di restituirli alla loro forma primitiva.

Usando di tali accortezze, la preparazione di un tale mazzo non presenta nessuna difficoltà e concede invece al prestigiatore una larga messe di brillanti risultati.

Il modo generale di adoperare il mazzo *biseauté* è il seguente:

Uno spettatore deve scegliere una carta, guardarne la figura e ricordarla. Mentre egli compie questi atti, rivoltate destramente il mazzo dall'alto in basso, affinchè, rimettendovi la carta scelta, questa rimanga in senso contrario: cioè col lato più largo dalla parte in cui le altre hanno il lato più stretto o viceversa.

Però bisogna osservare che, se la persona che estrae la carta per caso la rivolta lei nelle sue mani, voi dovete allora rivoltare una seconda volta il mazzo, perchè la carta scelta possa entrar nel mazzo nel senso contrario delle altre carte.

Una volta rimessa la carta nel mazzo, fate mescolare ben bene. Riavuto il mazzo in mano riconoscerete facilmente al tatto la carta sporgente in fuori.

Passiamo ora a descrivere quel giuoco, che abbiamo intitolato: « La carta magnetizzata », per il quale occorre il mazzo biseauté.

Rimettete la carta scelta nel mazzo, che voi avrete segretamente orientato in senso inverso.

In seguito, dopo aver dato abbaglio all'attento spettatore con un vero e proprio miscuglio, prendete il mazzo dai lati stretti, tenendolo fra il pollice ed il medio; sentirete la carta scelta sporgere leggermente.

Per concludere, lascerete cadere le carte ad eccezione di quella scelta.

10. — La pesca miracolosa.

Questo giuoco è un'altra applicazione pratica del mazzo tagliato a tronco di cono.

Supponiamo che abbiate fatto estrarre diverse carte e che queste siano state rimesse nel mazzo con le dovute cautele.

Deponete il mazzo nel cappello prestatovi da uno degli spettatori. Ricordando ai medesimi « che i misteri si compiono al buio », ricoprite il tutto con un fazzoletto ed estraete successivamente ad una ad una le carte scelte.

11. — Il convegno dei re.

Fate vedere agli spettatori i 4 re tolti da un mazzo biseauté e riponeteveli, dopo di aver girato accortamente il mazzo, in posti differenti. Per convincere gli spettatori che non vi è trucco, mescolate le carte per bene. Terminate quest'operazione estraendo i 4 re segretamente e deponeteli sul

mazzo. Fate seguire l'alzata doppia e tripla e finalmente scoprite i 4 re riuniti nel mazzo.

12. — La chiamata.

Ancora si fa uso di un mazzo *biseauté* ed inoltre di un comune astuccio per carte.

Supponiamo che tre carte siano state estratte e ricollocate nel modo ormai famigliare. Dopo il miscuglio d'uso, separate segretamente le 3 carte, e mettetele per ultime sotto al mazzo. Si tratta ora di produrle in modo brillante. Ecco il modo:

Prendete la parte inferiore dell'astuccio e, dopo dovuta ispezione, introducetevi il mazzo. Tenendo l'astuccio fra il pollice e dito medio, inclinatelo leggermente in avanti.

Spiegate agli spettatori che ad una semplice chiamata le carte scelte usciranno. Per arrivare a ciò, date all'astuccio una successione di piccole scosse verticali. Le carte usciranno ad una ad una, per cadere poi per terra.

Un'altra applicazione del mazzo tagliato a tronco di cono si trova a pag. 50.

13. — Altro modo di indovinare la carta scelta.

In un mazzo di 32 carte fate in modo che la carta lunga si trovi al sedicesimo posto. Distendete poi sul tavolo 10 o 12 carte, prendendole dal disopra del mazzo, e, fattene scegliere una, pregate lo spettatore di ricordarsi il posto che occupa, contando a carte coperte. Rimettete in seguito queste carte sul mazzo e alzate alla carta lunga, in modo che questa venga a trovarsi ultima nel mazzo. Domandate allora alla persone che posto occupava la sua carta e, avutane la risposta, contate mentalmente a partire da quel numero fino a sedici, togliendo ogni volta una carta da sotto al mazzo. La 17ª sarà infallibilmente la carta pensata.

14. — Disporre 9 carte in modo che faccian 15 da ogni lato.

Questo problemino, benchè molto facile, farà certamente perdere il capo a coloro che cercheranno di risolverlo.

Ecco come bisognerà disporre le nove carte, dall'asso alla donna che vale 9.

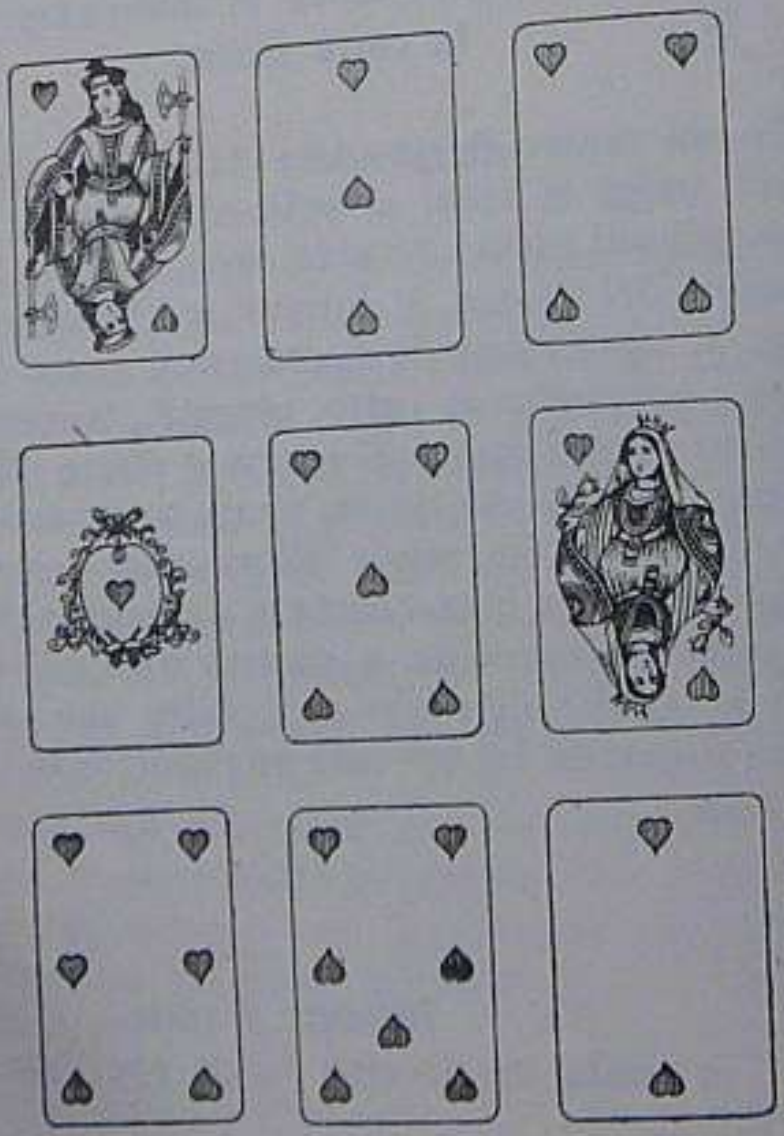


Fig. 11.

15. — **Dopo aver fatto dividere un mazzo, indovinare se la parte superiore di esso contiene un numero pari o dispari di carte.**

Questo giuoco non richiede un mazzo preparato, ma semplicemente ordinato in maniera che le carte rosse si alternino con le carte nere.

Nel prendere il mazzo così ordinato, dal suo astuccio, il prestigiatore dà un rapido sguardo all'ultima carta, per vedere se è una carta rossa o nera, poi, dopo averlo posato sul tavolo, prega uno degli spettatori di alzare un certo numero di carte e di metterle vicino all'altra parte del mazzo.

Ciò fatto, egli piglia il mazzetto alzato colla mano destra e, nel posarlo coperto nella mano sinistra, dà uno sguardo rapido ed inosservato all'ultima carta, per conoscerne il colore. Dopo avere finto di pesare le carte, egli indica con sicurezza se esse sono in numero pari o in numero dispari.

Ciò non è difficile ad indovinare, inquantochè le carte, che tiene in mano, saranno in numero pari, se il colore della loro ultima carta coincide col colore dell'ultima carta del mazzo intero. Se invece le due carte sono di colore differente, ciò vorrà dire che il numero di carte alzate è dispari.

16. — Rosso e nero.

Il prestigiatore si presenta agli spettatori con un mazzo diviso in due parti, separate da una carta lunga. La prima parte non deve contenere che carte rosse, mentre l'altra sarà unicamente composta di carte nere.

Dopo aver alzato alla carta lunga, che dovrà essere dello stesso colore della parte superiore del mazzo, si pregano due persone di voler estrarre ciascuna una carta nel suo mazzetto. Mentre saranno occupate a guardare le carte scelte, si cambiano inosservatamente i due mazzetti, in modo che, quando le carte verranno poi rimesse dentro, quella rossa verrà a trovarsi nel mazzetto composto di carte nere e quella nera in quello composto di carte rosse.

Anche dopo aver mescolato i mazzetti ben bene, non vi sarà difficile di riconoscere le due carte scelte.

NB. — Invece di predisporre il mazzo nella maniera sopra indicata, si potrebbe dividerlo in modo che la prima parte non contenga che carte pari; l'altra tutte carte dispari. Re e fante conterranno per carte pari, mentre le dame verranno messe tra quelle dispari.

17. — La carta nella tasca.

Requisiti: un mazzo comune ed un po' di destrezza.

Effetto: una carta, segretamente pensata da uno spettatore, scompare dal mazzo ed è scoperta in una delle tasche del prestigiatore.

Prima dell'esperimento, togliete una carta dal mazzo, che intendete adoperare, e nascondetela nella vostra tasca destra.

Dopo che uno degli spettatori ha esaminato il mazzo e lo ha mescolato per bene, pregatelo di ricordarsi di una carta e del posto che essa occupa, contando a carte coperte (questo piccolo intervallo vi darà l'opportunità di palmare la carta che avete in tasca).

Nel riprendere il mazzo, deponetevi la carta palmata. Indi rivolgetevi allo spettatore in questo modo: « Purtroppo siamo tutti soggetti ad errare.... A che posto si trova la sua carta?... Benissimo! Verifichiamo! ». Contate il numero indicato e mostratevi sorpreso quando lo spettatore dichiarerà che non è la sua carta. (Approfittate dello stupore generale per palmare la carta successiva, che è precisamente quella pensata dallo spettatore).

« Ma forse Lei non si è ricordato il posto giusto... Verifichi un'altra volta ». (Consegnategli il mazzo con la stessa mano che nasconde la carta palmata e, mentre lo spettatore eseguisce, liberatevene).

« L'ha trovata? ». — « No!... ». — « Impossibile! »... — « Non la trovo più... ». — « Si deve trattare di uno sbaglio, verifichiamo insieme.... Lei diceva che la Sua carta era...? » — « Il 5 di Fiori! ». — « Tutto si spiega: Il 5 di Fiori non può essere nel mazzo, se l'ho avuto tutto il tempo nella mia tasca! » (mostrate agli spettatori sorpresi la carta nascosta in tasca).

18. — La riunione.

Abbiamo dato il titolo di « Riunione » ad un semplice giuoco, nel quale si tratta di ritrovare insieme due carte che furono messe separatamente nel mazzo. Si potrebbero adoperare le carte tagliate a tronco di cono, ma a giuoco finito non si potrebbe dire quale carta appartenga alla prima persona e quale alla seconda; il che viene concesso facendo uso di una carta *lunga*. Ecco come si procede:

Per allontanare dagli spettatori ogni dubbio che si tratti di un mazzo preparato lo si fa prima mescolare ben bene; indi si pregano due persone di prendere dal mazzo ciascuna una carta. Si pone poi il mazzo sul tavolo, si alza alla carta più lunga, cosicchè insieme con questa si alzano tutte le carte soprastanti. Pregate la prima persona di mettere la sua carta sulla parte inferiore del mazzo. È evidente, che se si mette la parte precedentemente alzata di nuovo sulla parte inferiore, avverrà necessariamente che la carta scelta si troverà bene nel mezzo del mazzo, ma immediatamente sotto la carta più lunga.

Per riportare allora la carta scelta di nuovo per prima sul mazzo il prestigiatore si servirà di un falso miscuglio, che si eseguisce nella seguente maniera: Si tolgono a poco alla volta tutte le carte sovrastanti alla carta lunga, frammetten-

dole al mazzo. Quanto alla carta lunga la si mette per ultima carta.

Eseguita questa operazione, posate il mazzo di nuovo sul tavolo e invitate la seconda persona a voler mettere la sua carta su di esso, indi di alzare.

Le due carte scelte si troveranno allora unite nel mezzo del mazzo, immediatamente sotto la carta lunga, perciò non avrete altro da fare che alzare questa carta per ritrovarle.

La prima carta del mazzetto inferiore sarà quella della seconda persona, la seconda sarà invece quella della prima.

Questa è la spiegazione, ma un finale più brillante è il seguente: Dopo aver portato le due carte nel mezzo del mazzo, copritelo con un fazzoletto di seta e domandate agli spettatori quale delle due carte essi desiderano vedere per prima. Sotto la protezione del fazzoletto è facilissimo fare l'alzata e produrre la carta desiderata.

19. — Altra maniera di indovinare una carta.

Si ordini precedentemente un mazzo di 52 carte secondo i seguenti due versi latini, che bisogna assolutamente tenere a memoria:

Unus	quinque	novum	Famulus	sex	quatuor	duo		
Asso	5	9	Fante	6	4	2		
Rex	septem	octo	foemina	trina	decem			
Re	7	8	donna	3	10			

Nel disporre con quest'ordine le carte, rispetto al loro valore, bisognerà anche osservare che i semi delle medesime si succedano sempre così: fiori, cuori, picche, quadri.

Ecco allora la disposizione completa delle 52 carte:

1. Asso di fiori (prima carta coperta del mazzo)
2. Cinque di cuori
3. Nove di picche
4. Fante di quadri
5. Sei di fiori
6. Quattro di cuori
7. Due di picche
8. Re di quadri
9. Sette di fiori
10. Otto di cuori
11. Donna di picche
12. Tre di quadri
13. Dieci di fiori
14. Asso di cuori
15. Cinque di picche
16. Nove di quadri
17. Fante di fiori
18. Sei di cuori
19. Quattro di picche
20. Due di quadri
21. Re di fiori
22. Sette di cuori
23. Otto di picche
24. Donna di quadri
25. Tre di fiori
26. Dieci di cuori
27. Asso di picche
28. Cinque di quadri
29. Nove di fiori
30. Fante di cuori
31. Sei di picche
32. Quattro di quadri
33. Due di fiori
34. Re di cuori
35. Sette di picche
36. Otto di quadri
37. Donna di fiori
38. Tre di cuori
39. Dieci di picche
40. Asso di quadri
41. Cinque di fiori
42. Nove di cuori
43. Fante di picche
44. Sei di quadri
45. Quattro di fiori
46. Due di cuori
47. Re di picche
48. Sette di quadri
49. Otto di fiori
50. Donna di cuori
51. Tre di picche
52. Dieci di quadri

Spiegate il mazzo a ventaglio. Dalle 52 carte coperte fatene prendere una qualunque, tenendo, senza che altri se ne accorga, il mazzo diviso nel punto in cui fu estratta la carta. Così potrete guardare di sfuggita la carta che stava subito prima della carta scelta. Supponiamo che essa sia il quattro di quadri. Una volta che vi è nota non vi sarà difficile di indovinare la carta estratta, inquantochè questa non è altro che quella che segue, cioè il due di fiori.

20. — **Poesia, memoria e magia.**

Il mazzo *ordinato*, descritto al numero che precede, concede di eseguire parecchi giuochi sorprendenti. Descriviamone uno:

Il prestigiatore, per convincere il pubblico che il mazzo non è ordinato, lo sottopone ad una serie di manipolazioni. Per terminare il mazzo è alzato da uno degli spettatori.

Il prestigiatore va a prendere un fazzoletto di seta e prega lo spettatore di dividere nel frattempo il mazzo in un certo numero di mazzetti, da distendere in ordine successivo sul tavolo.

Al suo ritorno il prestigiatore fa scegliere uno dei mazzetti, lo avvolge nel fazzoletto e depone il tutto nella tasca dello spettatore.

Ciò fatto, egli scrive su di una lavagna il nome di diverse carte.

Lo spettatore, richiesto di verificare le carte che ha in tasca, è non poco sorpreso di vedere

che esse corrispondono con quelle scritte sulla lavagna.

Tanto per l'effetto; passiamo ora alla spiegazione:

Il lettore avrà già indovinato che « una serie di manipolazioni », è sinonimo dell'ormai famigliare « alzata doppia o tripla ».

Nell' avvolgere il mazzetto se ne osserva la prima e l'ultima carta.

Grazie alla formula ricordata è facilissimo indovinare le carte comprese fra quelle osservate.

21. — **Fare in modo che una persona non possa ritrovare la sua carta che si trova sul tavolo.**

Mostrate l'ultima carta d'un mazzo mescolato a piacere e distendetela insieme ad altre cinque sul tavolo, pregando lo spettatore di non perderla mai di vista.

Dopo parecchi spostamenti eseguiti con voluta lentezza, chiedete alla persona dove si trova la sua carta e che carta era. Rivolgendo quella indicata mostrate che lo spettatore ha sbagliato.

Si ottiene questo effetto *sdrucciolando* la carta (vedi pag. 11).

A giuoco fatto converrà scoprire le altre cinque, affinchè lo spettatore si convinca che la sua carta si trova realmente sul tavolo.

22. — Indovinare la somma dei punti di due carte estratte a caso.

Sia ammessa innanzi tutto la convenzione che ogni figura cónti per 10 e le altre carte per quanti punti segnano.

Indi, dopo avere fatto mescolare un mazzo di 40 carte, fatene prendere due a caso e dite in seguito alla persona, con la quale fate il giuoco, di mettere sulla prima, a contare dal punto consecutivo a quello indicato dalla carta, tante carte fino a che si arrivi a 19: poi pregate che faccia la stessa cosa colla seconda.

Fatta quest'operazione, durante la quale dovete allontanarvi, accostatevi di nuovo agli spettatori e fatevi consegnare le carte residuali: la somma dei punti delle carte prese sarà uguale al numero delle carte rimaste.

Il giuoco si può anche fare nella seguente maniera, che nasconde molto meglio l'artifizio adoperato.

Prima di far prendere le carte pregate lo spettatore di scegliere a piacere due numeri tra il 10 e il 19 compresi. Supponiamo che i numeri scelti siano 10 e 16; fate allora scegliere due carte; supponiamo che siano un sei e una regina: dite alla persona di mettere sul sei tante carte ad una ad una, fino a che non si conti 10; e lo stesso fate fare con la seconda carta, fino a che si conti 16.

Ciò fatto, addizionate nella vostra mente i due numeri scelti e avrete 10+16=26 e, sottraendo questa somma dal numero fisso 38, avrete per resto 12. Allora fatevi consegnare le carte residuali, toglietene un numero pari a quest'ultimo resto e ve ne rimarranno 16; questo residuo è anche la somma dei punti delle due carte prese.

Se si volesse eseguire il giuoco nel primo modo con un mazzo di 52 carte, si dovrebbe far contare fino a 25 invece che fino a 19.

Se, invece, si volesse eseguire nel secondo modo i due numeri pensati dovrebbero essere tra il 10 e il 25 compresi, e si dovrebbe prendere per numero fisso il 50.

23. — Indovinare il pensiero di una persona per mezzo delle carte.

Dichiarerete di essere capace di leggere i pensieri di una persona per mezzo delle carte. Nessuno naturalmente vi crederà; per darne la prova, farete nel seguente modo.

Pigliate un mazzo di carte, mescolatelo e pregate una prima persona di volerne estrarre una carta. Così farete con una seconda e terza persona. Arrivato alla 4ª voi le presenterete il mazzo, ma, nel momento in cui allungherà la mano per estrarne una carta, tirerete indietro il mazzo e direte: « Certamente pensavate che anche a voi avrei fatto estrarre una carta, non è vero? ».

La persona dovrà confessare che è vero e in tal modo proverete di essere capace di indovinare il pensiero di qualcuno.

24. — Trovare insieme in un mazzetto tre carte che furono scelte in 3 mazzetti differenti.

Guardate l'ultima d'un mazzo di 32 carte e, con un falso miscuglio, portatela al primo posto; fate poi quattro mazzetti di 8 carte ciascuno. In tal modo conoscerete sicuramente l'ultima carta del 1° mazzetto. Fate scegliere allora una carta nel secondo mazzetto e, dopo che la persona l'avrà guardata, mettetela ultima nel mazzetto; ripetete la stessa cosa col 3° e poi col 4° mazzetto. Ritirate tutti i mazzetti, mettendoli uno sopra l'altro, e fate alzare più volte. Poscia ridistendete le carte coperte, mettendone prima otto, una vicina all'altra, poi sulle prime altre otto nello stesso ordine e così via, finchè non avrete più carte.

Guardate allora ad uno ad uno gli 8 mazzetti e quello, che conterrà la vostra carta, conterrà anche le 3 altre scelte.

25. — Con quattro carte prese in un modo qualunque da un mazzo, formare sempre primiera, cioè una quaderna nella quale vi sia una carta per ogni seme.

Disponete le quaranta carte di un mazzo in quattro mazzetti, in modo che, nel primo siano

comprese tutte le carte di picche, nel secondo tutte quelle di cuori, nel terzo tutte quelle di fiori e nel quarto tutte quelle di quadri.

1ª carta
8ª »
9ª »
16ª »
17ª »
24ª »
25ª »
32ª »
33ª »
40ª »

1° mazzetto di picche

2ª carta
7ª »
10ª »
15ª »
18ª »
23ª »
26ª »
31ª »
34ª »
39ª »

2° mazzetto di cuori

3ª carta
6ª »
11ª »
14ª »
19ª »
22ª »
27ª »
30ª »
35ª »
38ª »

3° mazzetto di fiori

4ª carta
5ª »
12ª »
13ª »
20ª »
21ª »
28ª »
29ª »
36ª »
37ª »

4° mazzetto di quadri

Disposte le carte, in questo modo, pigliate una carta scoperta dal primo mazzetto e su essa mettete scoperta una carta del secondo mazzetto; su questa una del terzo ed infine una del quarto. Poi dal quarto mazzetto si prende la seconda carta e la si mette sotto le prime quattro, seguita successivamente dalla seconda carta degli altri mazzetti. Si continua, mettendo alternativamente quattro carte scoperte sul mazzo e quattro scoperte sotto al mazzo, fino a che non vi siano più carte sul tavolo. Il prospetto a pag. 52 indica l'ordine che si deve seguire.

Un mazzo così ordinato, anche dopo essere stato alzato diverse volte, possiede la proprietà che in qualunque modo si pigliano quattro carte da esso, per esempio, 3 disopra e 1 disotto, esse formino sempre primiera.

26. — Trasformare un tre di quadri in un asso.

Raschiate accuratamente il punto superiore o quello inferiore di un tre di quadri, com'è indi-

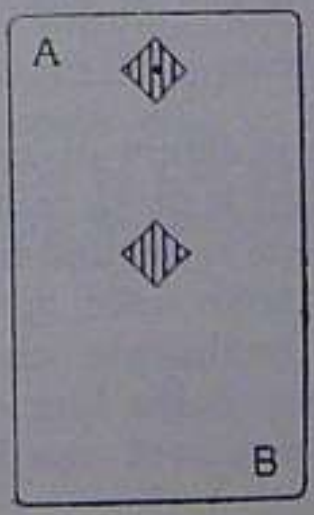


Fig. 12.

cato dalla fig. 12; poi mettetevi la carta così preparata in tasca.

Da un mazzo di carte, nel rovescio e nel colore uguali alla carta preparata, fate estrarre il 3 di quadri. Appena la carta chiesta vi sarà consegnata, cambiatela rapidamente, ed in modo che nessuno se ne possa accorgere, con quella che avete in tasca, poi, coprendo col pollice il punto cancellato, presentatela come il tre di quadri preso dal mazzo pochi minuti prima.

Per operare la trasformazione di questa carta,

in un asso, basterà, nel passaggio da una mano all'altra, coprire col pollice il punto che si trova dalla parte *A*. Ognuno crederà allora di vedere un asso, invece del tre.

27. — **Prima di dividere un mazzo, indovinare se l'ultima carta che si alzerà sarà una figura o no.**

Si taglino tutte le figure di un mazzo circa di ½ millimetro in alto e di ½ millimetro in basso, e le altre carte invece si taglino in modo che siano leggermente più strette delle figure.

Ora si capisce facilmente che, volendo una figura, si alzerà una carta larga; volendo invece un'altra carta se ne alzerà una lunga.

28. — **Di più carte sul tavolo, dire con sicurezza quelle che saranno state voltate.**

Le figure di un mazzo di carte hanno al solito il bordo bianco, che le circonda, un po' più largo da un lato, che da quello opposto. Qualche volta detta differenza si verifica fra il bordo superiore e quello inferiore, qualche volta invece fra i due bordi laterali. Di questo ne approfitterete per questo giuoco. Sceglierete, cioè, figure nelle quali questo sia visibile, senza essere però troppo evi-

dente, e le metterete tutte sul tavolo, col bordo più largo diretto verso la stessa parte, o verso l'alto, o verso la destra, a secondo di come erano le figure che avete scelte.

Dopo ciò, abbandonate la stanza, pregando gli spettatori di voltare una o più delle carte che si trovano sul tavolo. Al vostro ritorno, non vi sarà naturalmente difficile di riconoscere quali sono le carte che furono voltate, inquantochè in esse il bordo largo si troverà dalla parte opposta di quella in cui l'avevate messo voi.

La sicurezza con la quale potrete indicare le figure voltate stupirà certamente gli spettatori.

Esiste una variazione del giuoco sopra descritto, basata su di un artifizio altrettanto semplice quanto efficace.

In questo caso, non si tiene conto della larghezza dei bordi, bensì della direzione dei semi.

Un'occhiata alle fig. 13 e 14 dovrebbe spiegare, al gentile lettore, il segreto più chiaramente di qualsiasi descrizione.

È da notarsi, che il sette è l'unica carta di quadri che si possa adoperare. Gli altri semi invece offrono un'ampia scelta,

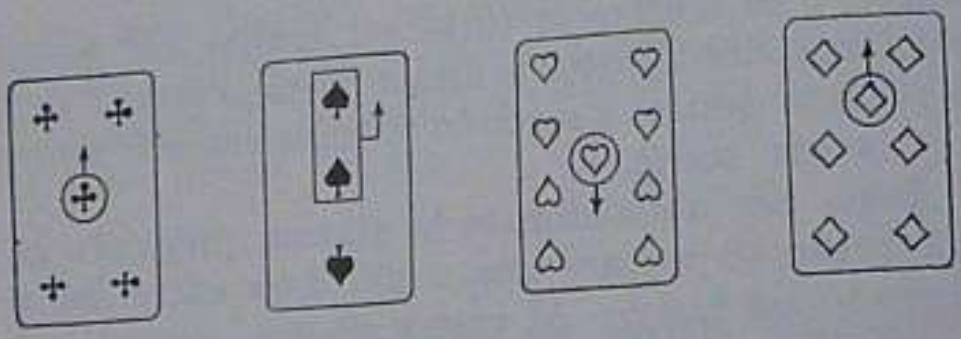


Fig. 13. — Disposizione delle carte al principio del giuoco.

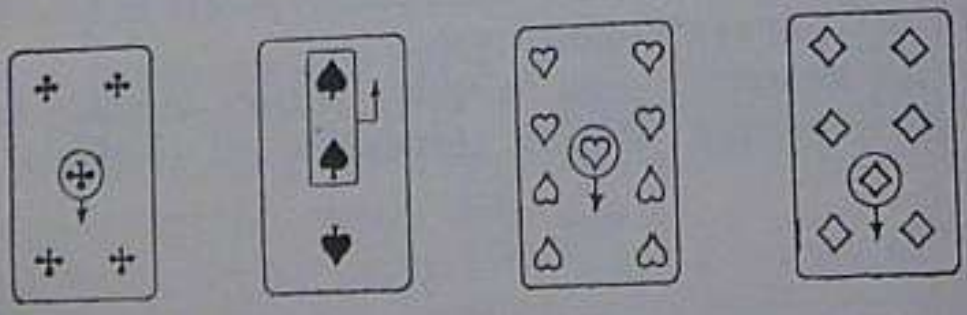


Fig. 14. — Mostra il 5 di fiori e 7 di quadri voltati.

29. — Indovinare la somma dei punti delle carte, che si trovano sotto a tre mazzetti.

Date un mazzo di picchetto a qualcuno, fatelo mescolare e poi fate estrarre, senza che voi le vediate, tre carte a piacere, ricordando alla persona che ogni asso vale 11 punti, ogni figura 10 punti, e le altre carte i punti che segnano.

Fate mettere le 3 carte sul tavolo, una vicina all'altra, e fate aggiungere ad ognuna di esse altrettante carte quanti sono i punti che man-

cano per andare al numero 15, cioè, nell'esempio della fig. 15, essa dovrà mettere 8 carte sopra il 7, 5 sopra il fante e 4 sopra l'asso.

Fig. 15.

In seguito, fatevi dare il rimanente delle carte e contatele, facendo finta di esaminare qualche cosa, poi, al numero che otterrete, aggiungete il numero fisso 16 e la somma che ne risulterà vi indicherà il numero complessivo dei punti delle 3 carte estratte al principio, come si vede nel nostro esempio. Infatti avanzano ancora dodici carte; aggiungendo a questo numero 16 avremo il totale di 28, che è la somma dei punti delle 3 carte scelte.

NB. — Si potrebbero adoperare anche 40 carte, invece di 32, cioè 8 di più, ma allora alla fine non bisognerà più aggiungere 16 al numero delle carte avanzate, ma soltanto 8.

30. — Indovinare i punti delle carte che si trovano sotto più mazzetti.

Pregate uno spettatore di mescolare un mazzo italiano e di disporlo in mazzetti nel modo che spiegheremo fra poco. Durante la formazione dei diversi mazzetti dovrete allontanarvi e al vostro ritorno dovrete indovinare la somma dei punti rappresentati dall'ultima carta di ciascun mazzetto.

Stabilirete innanzi tutto il valore delle diverse carte, ciascuna delle quali ha il valore del proprio numero; il fante vale 8, la donna 9 e il re 10. Presa una carta qualunque del mazzo vi si mettano sopra tante carte quanti sono i punti che mancano per arrivare a 10.

Nella stessa maniera si formi un secondo e poi un terzo mazzetto; e si continui così finchè non vi saranno più carte sufficienti per fare nuovi mazzetti.

Le carte che avanzano, perchè non sufficienti a formare un nuovo mazzetto colle regole prescritte, dovranno essere messe da parte.

Esempio: la prima carta scelta sia un fante; esso vale 8; se ne metteranno sopra due altre per arrivare a 10: così sarà formato il 1° mazzetto. Se pel 2° la prima carta sarà un asso, se ne metteranno sopra successivamente nove, per arrivare a 10: così sarà fatto il 2° mazzetto. Se poi il terzo avrà per prima carta un re, che vale 10, non si

aggiungeranno altre carte, rimanendo il 3° mazzetto già formato con quella sola carta.

Quando l'operazione sarà terminata, potrete ritornare. Fatevi allora consegnare le carte rimaste e, gettando un'occhiata sui mazzetti che si trovano sul tavolo, moltiplicateli per 11; aggiungete in seguito al prodotto il numero delle carte avanzate.

Dalla somma che allora otterrete, sottrarrete 40; il residuo vi indicherà la somma dei punti, che si trovano sotto tutti i mazzetti presi insieme.

Esempio: se i mazzetti composti saranno 7 e le carte avanzate 5, farete mentalmente il seguente calcolo:

7 (numero dei mazzetti) moltiplicato per 11 è uguale a	77
più 5 numero delle carte avanzate	5
=	82
Sottraendo da questo num.	40
resteranno	4

I punti saranno indubbiamente 42.

31. — Lo stesso giuoco eseguito con 52 carte.

Le figure in questo giuoco valgono 10, l'asso 1 e le rimanenti carte tanto quanti sono i punti che segnano.

Dopo che il mazzo è stato mescolato e consegnato a qualcuno, abbandonate la sala.

Ciò, che resterà ora a fare alla persona che ha preso il mazzo, differisce di ben poco da quello che si fa nel giuoco precedente. Invece di metterne sulla carta scelta tante altre quanti sono i punti che mancano per arrivare a 10, ne metterà invece tante quanti sono i punti che mancano per arrivare a 13.

Voi invece, quando sarete chiamato, modificate i vostri calcoli in questa maniera: Sottraete dal numero dei mazzetti 4 e il numero che otterrete moltiplicatelo per 14. Quindi aggiungete a questo prodotto prima 4 e in seguito il numero delle carte non adoperate: il totale che ne deriva, vi indicherà la somma dei punti delle carte che si trovano sotto i diversi mazzetti.

Esempio: Ammettiamo che la 1ª carta scelta sia un 6: per arrivare a 13 bisognerà aggiungervi 7 carte.

Che la 2ª carta scelta sia un asso: avremo allora bisogno di 12 carte per formare il 2° mazzetto.

Che la 3ª sia una dama: essa richiede altre 3 carte.

Che la 4ª sia di nuovo un asso, sul quale, come nel secondo caso, dovremo aggiungere altre 12 carte.

Che la 5ª sia un 2, che coll'aggiunta di 11 carte formerà il 5° ed ultimo mazzetto. Infatti saremo obbligati a questo punto di fermarci, perchè non ci resteranno più che due carte in mano, cioè un numero non sufficiente per formare un altro maz-

zetto. Facendo allora i calcoli avremo nel nostro caso:

Numero dei mazzetti	5
Sottraendo da questo numero, 4, resta	1
Che moltiplicato per 14, dà...	14
Aggiungendo ora 4, dà	18
Più 2, numero delle carte rimaste, fa	20

Venti deve essere la somma dei punti delle carte sotto i diversi mazzetti. Infatti le carte che si trovano sotto i cinque mazzetti sono:

sotto il 1° mazz., un sei	6
» » 2° » un asso, dunque	1
» » 3° » una donna, che equivale a..	10
» » 4° » un asso	1
» » 5° » un due	2
Somma dei punti...	20

32. — Il mazzo misterioso.

Fate alzare un mazzo, le 52 carte del quale si trovino ordinate nel seguente modo: asso, re, dama, fante, dieci, nove ecc.... tre, due, asso, re e così via fino all'ultima carta.

Indi distendete le carte coperte sul tavolo, dicendo mentalmente: asso, re ecc.... fino al due; poi ricominciate sempre da capo, fino ad avere 13 mazzetti di 4 carte ciascuno.

Voltando allora i mazzetti, troverete i 4 assi insieme; lo stesso sarà dei re, delle dame, ecc.

33. — Pari o dispari?

Si dà ad una persona un numero *dispari* di carte, dicendole di dividere questo mazzetto in due parti a suo piacere. Dopo pochi minuti il prestigiatore potrà dire alla persona in quale mano tiene il numero pari e in quale tiene il numero dispari di carte.

Per sapere questo basta far moltiplicare le carte della mano destra per un numero qualunque, purchè dispari, e quelle della mano sinistra per un numero qualunque, purchè pari: poi si fa fare la somma dei due prodotti.

Se questa somma è un numero pari (cioè divisibile per 2 senza resto) allora nella mano destra vi sarà un numero pari e nella sinistra un numero dispari di carte.

Se invece la somma dei due prodotti è un numero dispari, allora nella mano destra vi sarà un numero dispari, nella sinistra un numero pari di carte.

34. — Combinazione curiosa di 16 carte.

Si tratta di disporre le dodici figure ed i quattro assi in un quadrato, in modo che in nessuna fila, in nessuna colonna e in nessuna diagonale, si trovino, nè due carte dello stesso valore, nè due del medesimo seme.

Ecco come bisogna disporre le 16 carte, per soddisfare al problema:

Fig. 16.

35. — Sempre la stessa.

È un giuoco molto senplice, ma occorre un mazzo di carte tutte uguali, per esempio, tutti quattro di fiori.

Fate prendere tre carte a tre persone che non siano sedute troppo vicine una all'altra, affinchè non si possano accorgere di avere preso tre carte eguali, e rimettetele poi nel mazzo. Appena fatto questo, cambiate segretamente questo mazzo a carte tutte eguali con uno solito. Sfogliando dopo le carte ad una ad una, fingete di cercare quelle scelte. Arrivato alla carta che voi sapete essere stata scelta dalle tre persone, toglietela e aggiungetele due carte qualunque; poi, con queste tre carte in mano, andate dalla prima persona e domandatele: « Fra queste tre carte, v'è la vostra? ». Naturalmente risponderà di sì.

Fate la stessa cosa colla seconda e terza persona: ognuna crederà di aver scelto una carta differente.

NB. — Appena mostrate e molto frettolosamente le carte, si abbia l'accorgimento di proporre subito un altro giuoco, per impedire che gli spettatori confrontino le tre carte scelte. Altrimenti l'inganno sarebbe subito spiegato.

36. — Riconoscere al peso quante carte contiene un mazzetto.

In un mazzo di 42 carte mettete due carte lunghe; la prima, per esempio, al sedicesimo posto, contando a carte scoperte; la seconda invece al trentaquattresimo posto. Dividete allora in tre mazzetti alzando successivamente alle carte lunghe; conoscerete il numero di carte di ciascun mazzetto.

Prendete allora il primo mazzetto e, dopo avere fatto finta di pesarlo, dite: « Questo mazzetto contiene quindici carte ».

Col secondo mazzetto fate la stessa cosa; esso conterrà 33 meno 15, cioè 18 carte.

Il terzo conterrà 42 meno 33, cioè 9 carte.

37. — Il ritorno delle regine.

Si fa ancora una volta uso della carta lunga in questo piccolo giuoco.

Consegnate le 4 regine a qualcuno e, dopo avere fatto verificare che il mazzo non contiene altre regine, mescolatelo in modo che la carta lunga venga a trovarsi per ultima. Messo allora il mazzo coperto sul tavolo, fate posare una prima regina su di esso; poi fate alzare. Con questo la regina verrà a trovarsi nel mazzo, ma il suo posto vi sarà noto, inquantochè la carta che immediata-

mente la precede è la carta lunga. Alzando a questa carta porterete di nuovo la regina per prima sul mazzo e farete poi in modo che su di essa venga posata la seconda regina. Fate di nuovo alzare il mazzo; siccome con questo la carta lunga verrà necessariamente posata sulle due regine, già riunite, non avrete bisogno che di alzare a questa carta per portarle di nuovo per prime sul mazzo. Su di esse farete naturalmente posare la terza regina e così via.

Ultimamente, si mostrerà agli spettatori che le quattro regine, le quali parevano divise nel mazzo, si trovano insieme in principio.

38. — Il quadrato magico.

Distendete sedici carte scoperte sul tavolo, in modo che formino quattro file di quattro carte ciascuna. Indi pregate uno degli spettatori di scegliersi una di queste carte e di indicarvi in quale fila si trova. Ripigliando allora le carte contenute nelle diverse file, osservate di mettere le quattro che si trovano nella fila indicata, non come le altre sul mazzo, ma per ultime sotto.

Ciò naturalmente dovrà essere fatto occultamente, perciò, durante questa operazione e la seguente, è da consigliarsi di tenere sempre le carte sotto al tavolo.

Ricomposto così il mazzetto di sedici carte, disponetele di nuovo in quattro file, in modo che

l'ultima carta del mazzetto sottostante figuri prima nella prima fila; che la penultima figuri seconda nella seconda e così di seguito.

Disposte le carte così, si chiederà allo spettatore in che fila si trova ora la sua carta. Se egli risponde che si trova nella prima fila, allora dovrà essere la prima carta, se nella seconda sarà la seconda, ecc.

39. — **Ordinare un mazzo in modo che, mettendo sempre tre carte coperte sopra al mazzo e poi una sul tavolo scoperta, si ottengano ordinatamente i quattro assi, i quattro due e così di seguito fino ai quattro re.**

Basterà ordinare le 40 carte del mazzo nel modo seguente:

1. Tre di cuori (prima carta coperta del mazzo)
2. Sei di picche
3. Dama di fiori
4. Cinque di fiori
5. Tre di fiori
6. Sette di picche
7. Re di cuori
8. Sei di cuori
9. Due di quadri
10. Quattro di quadri
11. Fante di cuori
12. Dama di quadri
13. Due di picche
14. Sette di cuori
15. Quattro di picche
16. Sei di fiori
17. Due di cuori
18. Re di fiori
19. Fante di quadri
20. Quattro di cuori
21. Due di fiori
22. Fante di fiori
23. Cinque di quadri
24. Sette di fiori
25. Asso di quadri

26. Quattro di fiori
27. Dama di cuori
28. Re di picche
29. Asso di picche
30. Cinque di picche
31. Tre di quadri
32. Re di quadri
33. Asso di cuori
34. Sei di quadri
35. Sette di quadri
36. Tre di picche
37. Asso di fiori
38. Cinque di cuori
39. Fante di picche
40. Dama di picche

40. — La carta " mulo ".

Il prestigiatore presenta ad uno degli spettatori un mazzo, l'ultima carta del quale è una carta lunga, e lo prega di pensarne una qualunque e di ricordarsi il posto che occupa, contando a carte coperte. Indi egli fa posare sul tavolo il mazzo a carte coperte e lo fa alzare, prima dallo spettatore che pensò la carta, poi da due o tre altri. Da ultimo l'alza il prestigiatore, che lo alzerà alla carta lunga. Riconsegnato allora il mazzo allo spettatore, gli si domanda qual'era la sua carta e qual'era il posto che occupava. Avuta la risposta, lo si prega di verificare se la sua carta ha cambiato di posto.

Lo spettatore non sarà poco sorpreso di scoprirla al posto che occupava prima.

Ciò deve necessariamente avverarsi perchè l'alzata alla carta lunga ristabilisce l'ordine originale del mazzo.

41. — Trovare una carta scelta al posto che desidera una persona.

Primo metodo. — Pregate uno degli spettatori di estrarre una carta a suo piacere dal mazzo, che tenete in mano, poi di rimetterla, dopo averla guardata, ad un posto qualunque. Ciò fatto, mettete il mazzo sul tavolo, alzate una volta e comandate a chi scelse la carta di fare altrettanto. Dopo che il mazzo sarà stato così alzato due volte, fatevi dire dalla persona a che posto desidera che si trovi la sua carta, cominciando a contare dalla prima del mazzo. Ammettiamo che la risposta sia: « La voglio al 5° posto », allora prendete 4 carte ad una ad una, cominciando dalla prima, e mettetele coperte sul tavolo. A questo punto fermatevi e, ricordando alla persona che essa aveva chiesto la sua carta al 5° posto, pregatela di dirvi il nome di detta carta. Saputolo, voltate la 5ª carta e mostrate, con grande sorpresa di tutti, che è proprio quella menzionata pochi minuti prima.

La spiegazione di questo giuoco non richiederà molte parole, inquantochè il mazzo che presentate alla persona è composto di carte tutte uguali fra di loro.

42. — **Far scegliere una carta e ritrovarla poi al posto che desidera una persona.**

Secondo metodo. — Questo metodo è facilissimo. Presentate a qualcuno un mazzo, la cui prima carta sia una carta lunga, pregandola di toglierne una a suo piacere.

Dopo che la persona ha preso la carta, pregatela di porla sul mazzo e di alzare. La carta scelta verrà così a trovarsi nel mezzo del mazzo, immediatamente sopra la carta lunga.

Fingete quindi di mescolare il mazzo e per questo togliete tutte le carte sottostanti alla carta lunga e frammettetele al resto del mazzo. In tal modo otterrete che la penultima carta sia quella scelta. Domandate quindi a quale posto debba trovarsi la carta pensata. Ammettiamo che sia il quarto; allora piglierete l'ultima carta del mazzo, cioè la carta lunga, e, mettendola sul tavolo, conterete uno.

Questo vi darà il tempo di sdrucciolare la carta scelta, che si trova ora ultima sotto al mazzo. Potrete quindi estrarre dal mazzo, lasciando sempre ultima la carta scelta, tante carte quante occorrono per arrivare al numero indicato: quando vi siete arrivato, estraete la carta scelta, che avete sdrucciolato.

43. — Trovare una carta scelta al posto che desidera una persona.

Terzo metodo. — Si danno ad una persona 27 carte, pregandola di ricordarsene una, poi di mescolarle bene. Mentre la persona sarà occupata a far ciò, le si domanda di indicare un numero qualunque compreso fra 1 e 27, numero che poi indicherà il posto a cui deve ritrovarsi la carta pensata.

Indi si pigliano le 27 carte coperte e si distribuiscono in tre mazzetti di 9 carte ciascuno, mettendole scoperte ad una ad una successivamente nei 3 mazzetti. Bisognerà metterle scoperte sul tavolo, affinchè la persona possa osservare, durante questa ripartizione, in quale dei 3 mazzetti va a finire la carta da lei pensata, ciò che essa dovrà far conoscere al prestigiatore quando sarà finita la distribuzione.

Si raccolgano allora i tre mazzetti senza alterare l'ordine delle carte di ciascuno di essi, e mettendoli coperti uno sopra l'altro. Indi si distribuiscano di nuovo le carte nella stessa maniera, cioè mettendone tre scoperte in una fila da sinistra verso destra, poi la quarta sulla prima, la quinta sulla seconda ecc. fino a che si abbia nuovamente 3 mazzetti di 9 carte ciascuno. Conosciuto quello che contiene la carta pensata, si raccolgono una seconda volta.

Finalmente si distribuiscono una terza volta

e nella stessa maniera le carte in tre mazzetti; e si raccolgono un'ultima volta, dopo avere conosciuto quello in cui si trova la carta pensata.

Si consegnano allora le 27 carte così raccolte allo spettatore, pregandolo di pigliare con la mano sinistra il mazzo a carte coperte e di contarle ad una ad una cominciando dall'alto del mazzo. Quando egli sarà arrivato al numero che precede quello indicato, bisogna fermarlo, per chiedergli qual'è la sua carta. Conosciutala, si fa scoprire la carta seguente, che infallibilmente sarà quella pensata.

Spiegazione:

Il prestigiatore, quando si presenta agli spettatori, tiene la seguente tabella scritta su un fogliettino e nascosta in mano:

Posto al quale si deve ritrovare la carta pensata	Numeri (1) indicanti come si deve porre ogni volta il mazzetto contenente la carta pensata affinchè alla fine questa carta occupi nel giuoco il posto assegnato.		
1	1	1	1
2	2	1	1
3	3	1	1
4	1	2	1
5	2	2	1
6	3	2	1
7	1	3	1
8	2	3	1
9	3	3	1
10	1	1	2
11	2	1	2
12	3	1	2
13	1	2	2
14	2	2	2
15	3	2	2
16	1	3	2
17	2	3	2
18	3	3	2
19	1	1	3
20	2	1	3
21	3	1	3
22	1	2	3
23	2	2	3
24	3	2	3
25	1	3	3
26	2	3	3
27	3	3	3

(1) Detti numeri si ottengono ricorrendo alla seguente regola:
Si divide il posto assegnato x per 3, di maniera però che la di-

Stabilito dunque a che posto lo spettatore desidera che la sua carta venga ritrovata, non resterà al prestigiatore altro da fare che di dare una rapida occhiata alla sua tabella. Ammettiamo che la persona abbia espresso il desiderio che la sua carta occupi nel giuoco il dodicesimo posto, allora il prestigiatore prenderà nascostamente cognizione dei 3 numeri che sulla tabella si trovano a destra del 12. Nel nostro caso sono:

3 1 2

Essi vogliono dire che il mazzetto contenente la carta pensata, dovrà essere posto la prima volta al 3° posto, la seconda al 1°, la terza volta al 2°, se questa carta alla fine deve occupare il posto assegnatole.

---

visione non dia un resto nullo (se il resto è zero si diminuisce il quoziente di 1 e si considera 3 per resto). Questo primo resto indicherà a qual posto bisogna mettere la prima volta il mazzo che contiene la carta pensata. Il quoziente diviso per tre darà un secondo resto che aumentato di 1 darà il posto al quale bisogna mettere il mazzetto la seconda volta e il secondo quoziente aumentato di 1 mostrerà a quale posto bisogna metterlo la terza volta.

Esempio: Supponiamo che si voglia la carta pensata al 12° posto:

$12 : 3 = 3$

R. 3 il mazzetto che contiene la carta pensata si deve mettere la prima volta al terzo posto.

Ora diviso il quoziente ottenuto 3 per 3:

$3 : 3 = 1$

R. 0 $0 + 1 = 1$ il mazzetto che contiene la carta si deve mettere la seconda volta al primo posto; il secondo quoziente 1 aumentato di 1 indica il posto a cui deve essere messo il mazzetto la terza volta, cioè al secondo posto.

44. — Lo stesso giuoco eseguito con 48 carte che si distribuiscono tre volte di seguito in 4 mazzetti.

Il modo di procedere è uguale a quello descritto al numero precedente, colla sola variante che non si distribuiscono le carte in tre mazzetti, ma in quattro.

Per sapere dove si deve mettere ogni volta il mazzetto che contiene la carta pensata, affinchè alla fine questa carta occupi nel giuoco un posto assegnato, il prestigiatore ricorre di nascosto alla tabella (1) di pag. 76.

---

(1) I numeri che indicano il posto al quale bisogna mettere ogni volta il mazzetto contenente la carta pensata, e che *si trovano nelle tre prime colonne a destra*, si ricavano mediante la seguente regola:

Si divide il numero contenuto nella prima colonna a sinistra, che indica il posto assegnato alla carta, per 3, in maniera però che la divisione non dia un resto nullo. Ciò si può facilmente ottenere inquantochè se il resto è zero si diminuisce di 1 il quoziente e si considera 3 per resto. Se questo primo resto è 1, ciò vorrà dire che bisogna mettere la prima volta sopra il giuoco il mazzetto che contiene la carta pensata; se questo primo resto è 3, ciò indicherà che bisogna metterlo invece al quarto posto, e se è 2 al terzo posto. Il quoziente della prima divisione si divide per 4.

Il secondo resto che risulterà da questa nuova divisione aumentato di 1, indicherà a che posto si deve mettere il mazzetto la seconda volta, ed il secondo quoziente aumentato di 1, indicherà dove bisogna metterlo la terza volta.

Infatti nel caso che si voglia la carta pensata al 25° posto abbiamo:

$$25 : 3 = 8 \qquad 8 : 4 = 2$$

R. 1 R. 0

La prima volta il mazzetto sarà messo al primo posto, la seconda anche al primo, e la terza al terzo.

N.	1ª volta	2ª volta	3ª volta	N.	1ª volta	2ª volta	3ª volta
1	1	1	1	25	1	1	3
2+	3	1	1	26	3	1	3
3	4	1	1	27	4	1	3
4	1	2	1	28	1	2	3
5+	3	2	1	29	3	2	3
6	4	2	1	20	4	2	3
7	1	3	1	31	1	3	3
8+	3	3	1	32	3	3	3
9	4	3	1	33	4	3	3
10	1	4	1	34	1	4	3
11+	3	4	1	35	3	4	3
12	4	4	1	36	4	4	3
13	1	1	2	37	1	1	4
14	3	1	2	38	3	1	4
15	4	1	2	39	4	1	4
16	1	2	2	40	1	2	4
17	3	2	2	41	3	2	4
18	4	2	2	42	4	2	4
19	1	3	2	43	1	3	4
20	3	3	2	44	3	3	4
21	4	3	2	45	4	3	4
22	1	4	2	46	1	4	4
23	3	4	2	47	3	4	4
24	4	4	2	48	4	4	4

Nei casi segnati con asterisco, cioè in quelli in cui la prima volta il mazzetto contenente la carta pensata viene messo al terzo posto e la terza volta questa carta si trova nel primo dei 4 mazzetti, bisognerà, dopo di aver raccolte le carte, far passare sotto al mazzo la prima carta di sopra.

45. — Ritrovare una carta al posto che vi indicherà una persona.

Quarto metodo. — Fate estrarre una carta qualunque da un mazzo, che ne contiene una leggermente più lunga delle altre, e, dopo che la persona l'avrà guardata, dividete il mazzo in due parti, alzando alla carta lunga; indi pregate la persona di voler mettere la carta scelta sulla parte inferiore del mazzo, che tenete nella mano sinistra. Coprendo allora con la porzione che tenete nella mano destra e che ha per ultima carta la carta lunga, questa verrà a trovarsi immediatamente sulla carta scelta dalla persona. Fingendo allora di mescolare le carte, cioè togliendo tutte quelle sovrastanti a quella lunga compresa e frammettendole al resto del mazzo, riuscirete a portare per prima la carta scelta, mentre tutti la crederanno nel mezzo. Anzi, per persuadere ancor più il pubblico, palmate la carta in questione e consegnando il resto del mazzo a qualcuno, pregatelo di volerlo mescolare.

Una volta fatto questo, fate porre il mazzo vicino a voi e, ripigliandolo con la mano destra, riponeteci sopra nascostamente la carta palmata. Indi, sempre nascostamente, dividete il mazzo in due parti e, senza mutare la posizione della porzione superiore, girate il mazzetto inferiore in modo che le due porzioni del mazzo combacino colle carte scoperte. Le carte verranno a trovarsi

nella posizione indicata dalla figura 17, cioè da qualunque parte si guarderà il mazzo si vedranno sempre carte coperte.

Prendete allora il mazzo e mettetelo, con la carta scelta in giù, sull'estremità della mano sinistra. Domandate alla persona a quale posto

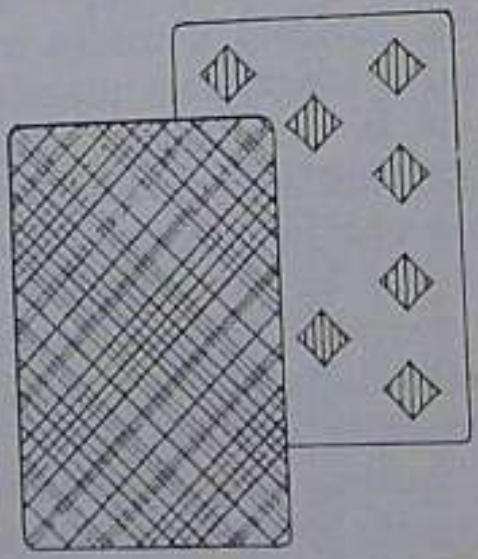


Fig. 17.

desidera la sua carta. Ammettiamo che essa risponda: « Voglio che la troviate al 6° posto », allora piglierete 5 carte dal disopra del mazzo e, mentre le metterete sul tavolo, rapidamente rivolgerete il mazzo. Ciò si fa alzando leggermente le dita e chiudendo la mano. Aprendo di nuovo la mano, troverete il mazzo rivoltato, con la carta scelta per prima. Nessuno potrà accorgersi di questo, perchè, come abbiamo già detto una volta, tanto le carte al disopra del mazzo quanto quelle al disotto si presentano sempre coperte.

Direte allora: « Voi volete la vostra carta al 6° posto? ». « Sì » risponderà la persona. « Cinque furono già messe sul tavolo, dunque quella che segue dev'essere la vostra! ». E difatti lo è.

46. — **Indovinare una carta scelta fra 27.**

Il giuoco N° 43 si potrà presentare anche sotto questa seconda forma:

Basterà infatti fare eseguire il giuoco da uno degli spettatori, lasciandogli raccogliere i mazzetti come più gli piacerà. Il prestigiatore non avrà altro da fare che di osservare ben attentamente il posto al quale verrà ogni volta messo il mazzetto contenente la carta pensata e di dare poi alla fine una rapida occhiata alla sua tabella.

Ammesso che il mazzetto sia stato messo la 1ª volta al 3° posto, la 2ª anche al 3° e la 3ª al 1° posto: la tabella indicherà subito che in questo caso la carta scelta deve essere necessariamente la 9ª, cominciando a contare dalla 1ª sopra il mazzo.

47. — **Trasformare un asso di fiori in un asso di cuori.**

Incollate con un po' di sapone, un punto qualunque di una carta di fiori sull'asso di cuori. Prendendo la carta così preparata da un mazzo,

come se si trattasse di una carta ordinaria, mostratela agli spettatori che la piglieranno certamente per un asso di fiori.

Per compiere la trasformazione passate rapidamente la mano sulla carta, togliendo così il punto incollato. Agli occhi degli spettatori sorpresi apparirà allora un asso di cuori.

48. — Indovinare tante carte quanto è il numero di persone che pigliano parte al giuoco.

Distribuite a ciascuna persona un mazzetto di tante carte quante sono le persone che prendono parte al giuoco. Poi pregate che ciascuna pensi ad una carta del proprio mazzetto.

Riunite allora i mazzetti uno sopra l'altro, cominciando da quello della prima persona, e fate nuovamente, colle stesse carte, tanti mazzetti quante sono le persone, dando una carta alla volta a ciascuna di esse.

Prenderete allora uno dei nuovi mazzetti e lo farete vedere alla prima persona: se nel medesimo si troverà la sua carta essa sarà la prima di quel mazzetto: se non vi sarà la sua, ma invece quella, per esempio, della terza persona, la carta pensata sarà la terza: se dunque farete vedere i mazzetti a ciascuna persona, troverete facilmente le carte pensate.

49. — Trasformare quattro re in quattro dame e viceversa.

Si prendonò tre re e tre dame e si fa, a ciascuna carta, un'incisione diagonale in modo che, lasciando intero il cartone, si possa togliere metà della figura.

Poi si incollano sulle carte dei re le metà delle dame, e su quelle delle dame le metà dei re; così si ottengono tre carte che potranno passare per re o per dama a seconda che verranno mostrate dall'alto o dal basso.

A queste tre carte, così preparate, si aggiungono una dama e un re interi, sdoppiati prima e incollati poi dorso a dorso, in modo di avere una carta a due facce.

Dopo avere messo il re intero scoperto sopra le altre carte, si spiegano queste a forma di ventaglio. Tutti crederanno di vedere quattro re, inquantochè le figure di dame sono nascoste in basso dal re intero. Per compiere la trasformazione basterà voltare la carta a due faccie e rivolgere il mazzo dall'alto in basso. Spiegando allora le carte a ventaglio esse mostreranno quattro dame, tutte le figure di re essendo nascoste in basso dalla dama intera.

50. — **Separare d'un colpo solo tutte le carte nere da tutte quelle rosse, che si trovano in un mazzo mescolato prima da uno degli spettatori.**

Per potere eseguire questo giuoco occorre un mazzo a tronco di cono.

Le carte di questo mazzo dovranno inoltre essere ordinate nel seguente modo: tutte quelle rosse dovranno trovarsi nel mazzo col lato più largo verso l'alto, tutte quelle nere invece dovranno averlo verso il basso o viceversa.

Si presenti il mazzo così preparato ad una persona, che lo deve mescolare e poi ridare al prestigiatore. Questi facilmente separerà le carte rosse dalle nere, perchè o queste o quelle, presentando il lato più largo da una stessa parte, saranno tutte insieme tolte dal mazzo senza difficoltà.

51. — **Mutus, Dedit, Nomen, Cocis.**

Prendete 20 carte e, dopo averle mescolate, mettetele a due a due sul tavolo. Avrete così 10 coppie di carte.

Pregate allora una prima persona di ricordarsi due di quelle carte, purchè esse siano contenute nella stessa coppia; rivolgete la medesima preghiera a 3 o 4 altre persone.

Quando ognuna avrà scelta la sua coppia di

carte, ritirate le 10 coppie di carte. L'ordine col quale le ritirate non ha nessuna influenza; l'importante è di non separare mai le carte che si trovano insieme.

Indi riponete sul tavolo le carte (scoperte) in quattro file di 5 carte ciascuna, ricordandovi le 4 parole latine:

M	U	T	U	S
1	2	3	4	5
D	E	D	I	T
6	7	8	9	10
N	O	M	E	N
11	12	13	14	15
C	O	C	I	S
16	17	18	19	20

Ciascuna lettera, in queste 4 parole, è rappresentata due volte; due carte corrispondenti si metteranno sempre su lettere uguali.

Così le due carte della prima coppia si posano al primo e tredicesimo posto, dove sono le due M; quelle della seconda coppia al secondo e quarto posto, dove sono i due U; e così via fino che si abbiano collocate al loro posto tutte le venti carte.

Disposte dunque le carte, in questo modo, chiedete ad uno degli spettatori di indicarvi in quale fila o in quali file si trovino le sue due carte; vi sarà facilissimo di indovinarle.

Esempio: Ammesso che egli vi dica: «Le mie carte sono nella seconda fila». Voi allora ricordan-

dovi le 4 parole latine potrete dire, senza tema di commettere errore, che le carte sono quelle al 6° e all'8° posto.

52. — Lo stesso giuoco con 30 carte ossia 15 coppie.

Questo giuoco si eseguisce in modo analogo al precedente, aggiungendo alle quattro parole latine 5 coppie di numeri, disposti come qui appresso:

1	M	U	T	U	S
2	D	E	D	I	T
3	N	O	M	E	N
4	C	O	C	I	S
5	1	2	3	4	5

Per il resto si procede come è indicato al numero precedente.

53. — Indovinare 3 carte scelte fra 30.

Formate, con 30 carte, 10 mazzetti di 3 carte ciascuno, poi pregate le diverse persone, che devono pigliare parte al giuoco, di scegliere ognuna un mazzetto e di ricordarsi le 3 carte ivi contenute. Indi prendete le carte, badando però di lasciare sempre insieme le 3 carte che si trovano in uno stesso mazzetto.

Fatto questo, ponete le carte come è indicato nel giuoco precedente, ma ricordandovi questa volta le cinque parole:

1) U N D I C I
2) N A V A L E
3) V E D O V O
4) D U C A L I
5) N U C L E O

Ogni lettera è contenuta 3 volte in queste 5 parole e tre carte che si trovano riunite in uno stesso mazzetto dovranno sempre essere messe al posto che occupano le 3 lettere eguali nelle 5 parole.

In questo giuoco, per renderlo più facile, potete farvi dire qual'è una delle 3 carte e indovinare le altre due, che saranno al posto delle lettere uguali.

54. — Scherzo agli amici presuntuosi.

Prendete un mazzo di carte, del quale la seconda sia stata da voi precedentemente voltata; prendete questo mazzo con la mano sinistra e presentatelo al pubblico dalla parte delle carte coperte. Presentate con la mano destra una porzione superiore del mazzo e raccomandate agli spettatori di osservare bene la carta, carta che voi vi proponete di indovinare. Appena presentatala, guardatela tranquillamente.

« Sfido; bella abilità! » diranno tutti. « Ella ha girato il mazzetto e ha guardato la carta. Sono capace anch'io di far questo ». « Ebbene » direte « sono pronto a scommettere, che nessuno di voi sarà capace di fare altrettanto ». Naturalmente tutti vorranno scommettere, sicuri di vincere. Mentre dunque deciderete su quello che si deve scommettere, voi farete, presto e senza lasciarvi scorgere, la seguente operazione: dal mazzo primitivo, che avete ricomposto mettendo la parte superiore, che tenevate nella mano destra, di nuovo sulla parte inferiore, voi piglierete la prima carta, cioè quella che sta immediatamente sopra quella che avevate voltata prima d'incominciare il giuoco, e la metterete coperta sull'ultima carta del mazzo.

Quando poi la persona, che pretende di potervi imitare, piglierà il mazzo con la mano sinistra, voi dovrete badare ch'essa lo presenti al pubblico come lo avevate presentato voi, cioè a carte coperte. Fatto questo, non preoccupatevi più di niente. La persona piglierà con la mano destra una porzione qualunque del mazzo e ne mostrerà al pubblico l'ultima carta, in modo identico a quello che avete fatto voi. A questo momento le domanderete « Mi dica dunque qual'è quella carta che state mostrandoci! ». « Ve lo dico subito » risponderà il prestigiatore presuntuoso, girando la mano e il mazzetto verso la sua parte..., ma la risposta si farà aspettare; questo per la semplice ragione, che esso avrà sotto gli occhi, non una carta scoperta, ma una coperta!

Voi, per leggere la carta, non avete avuto bisogno di voltarla, dunque vincerete la scommessa.

55. — Il sesto senso.

Al solito la mano del prestigiatore inganna l'occhio dello spettatore. Vedremo ora come l'occhio del prestigiatore possa ingannare la mano dello spettatore.

In un qualsiasi mazzo, anche se lungamente mescolato, il prestigiatore può indovinare le carte, togliendole ad una ad una. Il segreto è semplicissimo.

Mescolato il mazzo, prendetelo dai lati stretti, adoperando il pollice ed il dito medio della mano destra; la parte scoperta delle carte rivolta verso il pubblico. Curvate leggermente le carte verso l'interno della mano (vedi fig. 8), fino a quando sarete capace di scorgere l'indice inferiore delle carte. Togliendo una carta, date una rapida occhiata all'indice che segue e così via

56. — Indovinare un numero qualunque di carte scelte.

Il prestigiatore, dopo avere mescolato bene il mazzo, ne guarda inosservatamente l'ultima carta. Distendendo poi le carte in una lunga fila sul ta-

volo, egli dovrà fare ben attenzione al posto che quella carta andrà ad occupare.

Ammettiamo che la carta ricordata dal prestigiatore sia il 5 di fiori, egli allora pregherà uno degli spettatori di estrarre una carta e di consegnargliela senza guardarla. « Questo è il 5 di fiori » egli dirà appena gli verrà consegnata, « Notatelo per piacere su un foglio di carta ». Poi guardando la carta, egli aggiungerà: « Ho indovinato giusto ». Questo naturalmente non è che una scusa per vedere la carta che veramente fu estratta; ammettiamo che sia il 7 di cuori; allora il prestigiatore rivolgendosi ad una seconda persona la pregherà di estrarre il 7 di cuori. Appena una carta verrà toccata, egli dirà: « È proprio quella, notatela per piacere ». Così egli proseguirà, fin che un numero qualunque di carte sia stato estratto. Ammettiamo che l'ultima di queste sia il fante di picche; allora, pigliando la carta da lui prima ricordata, egli dirà: « Piglierò ora il fante di picche ».

Facendo alla fine leggere i nomi delle carte che si trovano segnate sul foglio di carta, esse corrisponderanno perfettamente a quelle che il prestigiatore tiene in mano.

57. — I raggi X.

Mediante un piccolo artifizio il prestigiatore può indovinare se una carta è una figura o no.

Prima di eseguire il giuoco, egli deve fare una

puntura d'ago alle figure, in modo che nella parte coperta egli possa sentire, al contatto della punta del dito, la sporgenza del punto stesso. Quando poi fà il giuoco, egli sente sotto la punta del dito quella sporgenza e capisce che la carta è una figura.

Se ai fanti, alle dame, ai re, si fà il punto in un posto determinato e diverso, si può anche facilmente indovinare se la figura è un fante, o una dama, o un re.

58. — L'orologio magico.

Prendete da un mazzo di 52 carte tutte quelle di un sol seme, ad eccezione della dama, dando a ciascuna carta il valore naturale dei punti dall'uno fino al dieci; al fante si darà il valore di undici, al re di dodici. Collocate queste carte in circolo, coperte, in ordine progressivo, imitando il quadrante d'un orologio (vedi fig. 18).

Ognuna di queste carte rappresenterà un'ora. Ciò fatto, pregate una persona di pensare un'ora qualunque e nello stesso tempo di posare il dito su una qualunque delle dodici carte disposte in circolo. Aggiungete mentalmente 12 al numero indicato dai punti della carta toccata e dite alla persona di contare fino al numero che rappresenta questa somma, incominciando a contare dall'ora pensata e partendo dalla carta segnata col dito in ordine inverso a quello delle lancette d'un orologio.

Esempio: Supponiamo che le ore pensate dalla persona siano le 9 e che la carta sulla quale posò il dito sia il 6. Allora voi, aggiungendo 12 al 6, otterrete 18; quindi direte a quella stessa persona di contare fino a 18, incominciando a contare dal-

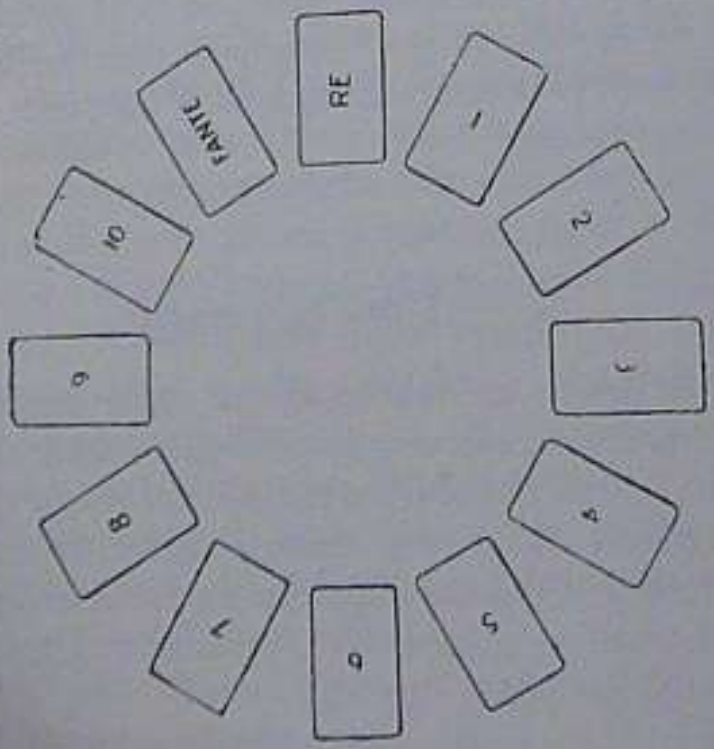


Fig. 18.

l'ora pensata, cioè il 9. La persona dovrà dunque contare 9, toccando il 6; 10, toccando il 5; 11, toccando il 4, ecc., 18, toccando il 9. Fate voltare questa carta ed essa indicherà l'ora pensata.

59. — Il mistero della Trinità rivelato.

Prendete un asso, un dieci e un sette, e metteteli scoperti sul tavolo; poi date ad una prima persona 12 gettoni, ad una seconda datene 24 e ad una terza 36. Indi ritiratevi in un'altra stanza, pregando le tre persone di pensare ciascuna una delle tre carte. La persona che avrà scelto il 7 dovrà mettere un quarto dei suoi gettoni sul tavolo, quella che avrà scelto il 10 ne metterà un terzo e quella finalmente a cui sarà toccato l'asso metterà la metà dei suoi gettoni.

Ritornate e contate i gettoni che si trovano sul tavolino; saranno o 23, o 24, o 25, o 27, o 28, o 29 pezzi.

Questi numeri vi riveleranno la carta della prima persona, quella della seconda e quella della terza, come si vede nel seguente quadro:

Somma dei gettoni	Prima persona	Seconda persona	Terza persona
23	Asso	10	7
24	Asso	7	10
25	10	Asso	7
27	7	Asso	10
28	10	7	Asso
29	7	10	Asso

Questo giuoco non è altro che una combinazione matematica e, siccome appartiene ai giuochi meno conosciuti, non mancherà certamente di divertire e di sorprendere sommamente le persone della compagnia. Però appartiene anche alla categoria di quei giuochi che non devono essere ripetuti troppe volte, se non si vuole che ne venga scoperto il segreto.

60. — **Di quattro carte e di quattro persone indovinare quale carta fu presa da ciascuna persona.**

Mettete sul tavolo scoperte: il 3 di picche, l'asso di cuori, la dama di fiori e il re di quadri. Poi date alle quattro persone rispettivamente 1, 2, 3, 4 gettoni, ponendone altri 78 sulla tavola. La persona che sceglierà il 3 di picche prenderà, da quelli che sono sul tavolo, tanti gettoni quanti sono quelli che ha; quella che prenderà l'asso di cuori, quattro volte quanti ne ha, e quella che piglierà la donna di fiori, sedici volte quanti ne ha. Della persona a cui toccherà il re di quadri non v'è bisogno di occuparsi, inquantochè ci sarà nota la carta che scelse, quando ci saranno conosciute le persone che hanno preso le prime tre.

Il problema può essere risoluto dalla semplice conoscenza dei gettoni rimasti sul tavolo.

Ecco la tavola delle soluzioni:

Numero dei gettoni rimasti sul tavolo	Prima persona	Seconda persona	Terza persona	Quarta persona
0	Re di quadri	Tre di picche	Asso di cuori	Dama di fiori
1	Tre di picche	Re di quadri	Asso di cuori	Dama di fiori
3	Re di quadri	Asso di cuori	Tre di picche	Dama di fiori
5	Tre di picche	Asso di cuori	Re di quadri	Dama di fiori
7	Asso di cuori	Tre di quadri	Tre di picche	Dama di fiori
8	Asso di cuori	Tre di picche	Re di quadri	Dama di fiori
12	Re di quadri	Tre di picche	Dama di fiori	Asso di cuori
13	Tre di picche	Re di quadri	Dama di fiori	Asso di cuori
18	Re di quadri	Asso di cuori	Dama di fiori	Tre di picche
21	Tre di picche	Asso di cuori	Dama di fiori	Re di quadri
22	Asso di cuori	Re di quadri	Dama di fiori	Tre di picche
24	Asso di cuori	Tre di picche	Dama di fiori	Re di quadri

Numero dei gettoni rimasti sul tavolo	Prima persona	Seconda persona	Terza persona	Quarta persona
27	Re di quadri	Dama di fiori	Tre di cuori	Asso di picche
29	Tre di cuori	Dama di fiori	Re di quadri	Asso di picche
30	Re di quadri	Dama di fiori	Asso di picche	Tre di cuori
33	Tre di cuori	Dama di fiori	Asso di picche	Re di quadri
38	Asso di picche	Dama di fiori	Re di quadri	Tre di cuori
39	Dama di fiori	Dama di fiori	Tre di cuori	Re di quadri
43	Dama di fiori	Re di quadri	Tre di cuori	Asso di picche
44	Dama di fiori	Tre di cuori	Re di quadri	Asso di picche
46	Dama di fiori	Re di quadri	Asso di picche	Tre di cuori
48	Dama di fiori	Tre di cuori	Asso di picche	Re di quadri
50	Dama di fiori	Asso di picche	Re di quadri	Tre di cuori
51	Dama di fiori	Asso di picche	Tre di cuori	Re di quadri

61. — Indovinare una carta scelta e trovarla nel mazzetto che desidera una persona.

Dopo che qualcuno ha estratto una carta da un mazzo, che ne contiene una leggermente più lunga delle altre, alzate alla carta più lunga; fate mettere la carta scelta sulla parte inferiore che tenete nella mano sinistra e copritela con quella che tenete nella mano destra. Così la carta più lunga verrà a trovarsi immediatamente sopra quella scelta, che dovrete ora riportare per prima sul mazzo. Ciò non è difficile: basta infatti far finta di mescolarle, cioè togliere tutte quelle carte sovrastanti a quella più lunga, e questa compresa, frammettendole alle rimanenti.

Palmate allora la prima carta del mazzo e consegnandolo a qualcuno, pregatelo di mescolarlo prima, poi di formare tre mazzetti.

Mentre lo spettatore compie queste operazioni, date una rapida occhiata alla carta che nascondete in mano, in modo però che nessuno se ne possa accorgere.

Una volta conosciuto in quale mazzetto la persona desidera che si trovi la sua carta, pigliatelo con la mano che vi resta libera e abilmente unitevi la carta nascosta; poi mettete le carte scoperte sul tavolo e domandate alla persona se la sua carta si trova veramente in quel mazzetto.

Avutane risposta affermativa, indicate dopo una finta esitazione, la carta che conoscete.

62. — La cometa.

Disponete quindici o sedici carte in cerchio. Indi aggiungete ad una di queste carte da quattro a dieci carte, che disporrete in una linea curva o diritta, rappresentante la coda di una cometa (vedi fig. 19). Comandate allora ad uno degli

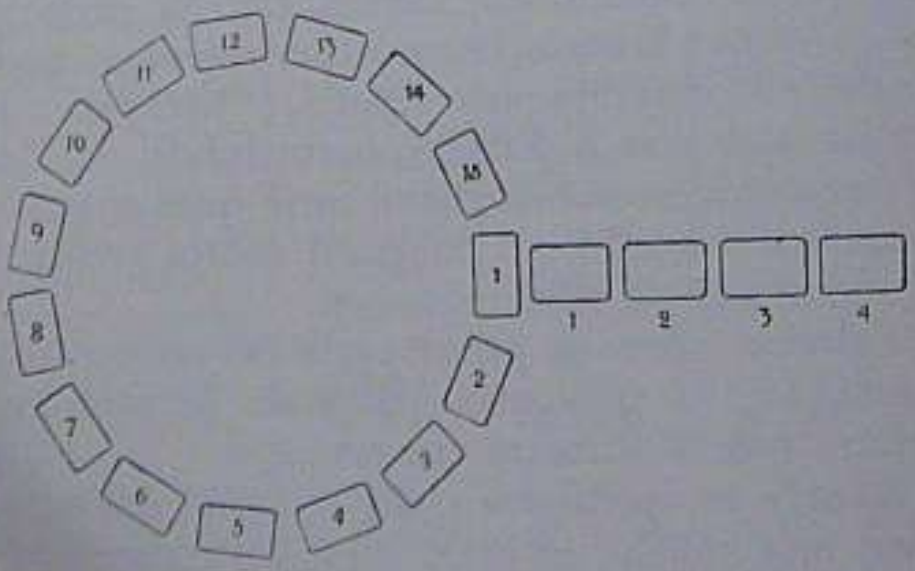


Fig. 19.

spettatori di contare mentalmente fino ad un numero qualunque, purchè superiore a 10, cominciando dall'ultima carta della coda e proseguendo poi nel senso nel quale girano le lancette di un orologio. Arrivato al numero voluto, che supponiamo essere 12, la persona si fermerà alla 12ª carta e, cominciando da questa, riconterà fino a dodici, procedendo però questa volta da si-

nistra verso destra e non contando più le carte della coda.

Non vi sarà difficile di indicare alla persona su quale carta si fermò il suo sguardo la seconda volta. Volgetevi in modo di aver di fronte la coda e cominciate a contare dalla carta a sinistra di quella alla quale la coda è attaccata; contate in senso inverso a quello delle lancette di un orologio tante carte quante sono quelle della coda e fermatevi all'ultima.

NB. — Si capisce subito che questo giuoco non deve ripetersi nelle stesse condizioni, per la semplice ragione che la carta sulla quale la persona si ferma definitivamente è sempre la stessa, se non si cambia la lunghezza della coda.

63. — Fra 15 carte indovinare quale di esse si sarà pensata.

Prendete 15 carte e disponetele scoperte in tre linee verticali di cinque carte ciascuna. Indi dite ad una persona di pensare una di queste carte e fatevi dire semplicemente in quale delle tre colonne si trovi. Ciò saputo, raccogliete la fila che contiene la carta pensata, senza guastarne l'ordine; poi le altre due nello stesso modo. Riprendendo allora i mazzetti, uno per volta, formate di nuovo un solo mazzo, avendo l'avvertenza di collocare nel mezzo il mazzetto che contiene la carta pensata.

Distendete quindi un'altra volta le carte sul tavolo, disponendole ancora in tre colonne, in modo che la prima carta sia la prima della prima verticale, la seconda la prima della seconda verticale, la terza la prima della terza verticale, la quarta la seconda della prima verticale, la quinta la seconda della seconda verticale e così di seguito fino all'ultima.

Domandate in quale colonna si trova la carta pensata; raccogliete di nuovo le carte in tre mazzetti; riformate il mazzo intero, però sempre coll'avvertenza di porre nel mezzo il mazzetto indicato. Dispiegate le carte di nuovo in tre colonne, nella maniera detta sopra, e, ciò fatto, domandate un'ultima volta in quale delle linee verticali si trova la carta pensata. La terza di questa linea sarà quella richiesta.

64. — Indovinare ad occhi bendati quante carte si trovano sul tavolo.

Dopo esservi lasciato bendare gli occhi, comandate a qualcuno di formare una fila, composta di un numero qualunque di carte. Sotto questa fila fatene mettere un' altra, composta di tre carte in più. Dalla prima fila fate allora togliere un certo numero di carte, e dalla seconda tante quante sono quelle rimaste nella prima. Dopo avere fatto togliere del tutto la prima fila potrete con sicurezza dire quante carte sono rimaste sul

tavolo. Basterà infatti sommare 3 col numero di carte, che avete fatto togliere la prima volta dalla prima fila.

Esempio: Ammesso che siano 6 le carte contenute nella prima fila; avremo 9 carte nella seconda. Comandiamo di togliere 4 carte dalla prima fila; ciò ne lascerà due. Togliendo allora dalla seconda fila tante carte quante sono quelle rimaste nella prima, cioè 2, ne resteranno 7.

Questo 7 è però anche il numero che si ottiene aggiungendo 3 al numero di carte che furono tolte la prima volta dalla prima fila, cioè 4.

65. — Indovinare quale di due mazzetti sceglierà una persona, prima che essa lo scelga.

Primo metodo. — Formate due mazzetti in modo che l'uno sia composto di 4 otto, l'altro di otto carte qualunque. Prendete in seguito un foglio di carta e scrivetevi: « Sceglierete il mazzetto di otto », poi voltatelo, affinchè nessuno possa vedere quello che avete scritto. Quindi pregate qualcuno di scegliere uno dei due mazzetti e avvertitelo che sul pezzo di carta sta già scritto quello che sceglierà. Infatti, quello che avete scritto andrà sempre bene, qualunque possa essere la scelta. Se la persona piglierà il mazzetto più grosso voi le mostrerete il pezzo di carta, poi la pregherete di contare le carte contenute nel suo mazzetto. Essa sarà ben sorpresa di trovarne 8,

come l'avevate indicato. Se invece prenderà il più piccolo voi le farete osservare che è composto di 4 otto, come avevate indicato.

NB. — Sarà però sempre prudente di ritirare subito, dopo la scelta, l'altro mazzétto e di mescolarlo al rimanente del mazzo, affinchè la persona non possa verificare come era composto.

66. — Predire quale di due mazzetti sceglierà una persona.

Secondo metodo. — Formate due mazzetti di un numero qualunque di carte, purchè uguali fra di loro. Ammettiamo, per esempio, che i due mazzetti, da voi composti, contengano ciascuno 12 carte. Dalle carte avanzate toglietene due o tre, che per il momento nasconderete in tasca, e consegnate il resto ad uno degli spettatori. Poi, pigliando un foglio di carta scrivetevi: « Sceglierete il mazzetto composto di 12 carte » e, voltando il foglio in modo che nessuno possa vedere quello che vi avete scritto, lo porrete sul tavolo.

Pregate allora una persona di scegliere uno dei due mazzetti e di leggere, nel foglio che si trova sul tavolo, quello che avete pronosticato; poi di contare il numero di carte contenuto nel mazzetto preso. La persona troverà che è composto di 12 carte, come l'avevate indicato. Mentre la persona sarà occupata a contare, voi coprirete l'altro mazzetto colla mano destra, nel palmo della quale

avrete nascosto le due o tre carte che tenevate in tasca; così, senza che nessuno se ne accorga, voi verrete ad aumentare il numero di carte contenuto in esso. Poi, quando la persona avrà finito la sua verifica, piglierete il secondo mazzetto e, presentandoglielo, la pregherete di assicurarsi che è composto di un numero maggiore di carte. In questo modo sarete riuscito ad indovinare infallibilmente quale di due mazzetti sceglierà una persona.

67. — Re, Regina; Re, Regina....

Il giuoco consiste nel mettere sul tavolo un re, poi una carta sotto il mazzo, poi una regina sul tavolo, una carta sotto il mazzo, e poi sul tavolo un re, e così via: devono risultare un re e una regina, sempre mettendo tra una e l'altra delle carte che si mettono sul tavolo, una carta sotto il mazzo. Nessuno lo saprà fare se non sa che le otto carte devono essere ordinate così: re, re, regina, re, re, regina, regina, regina.

68. — Mettere sul tavolo 13 carte di seguito mettendone fra l'una e l'altra una sotto il mazzo.

Questo giuoco è identico al precedente. Si tratta di mettere 13 carte, dello stesso seme, in modo tale che, mettendo sempre una carta sul tavolo e la

seguente sotto al mazzo, debbano apparire sul tavolo nel seguente ordine: asso, re, regina, fante, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre due.

Nessuno riuscirà a fare questo giuoco, se non avrà messo prima le carte nel seguente ordine: asso, tre, re, sette, regina, quattro, fante, sei, dieci, due, nove, cinque, otto.

Si comincia coll'asso, che si metterà sul tavolo; il tre invece passerà sotto al mazzo. La seconda carta che si dovrà mettere sul tavolo sarà il re e la terza la regina, perchè il sette, che si trova fra il re e la regina, passerà sotto al mazzo. Continuando così le carte verranno nell'ordine voluto.

69. — Indovinare quante carte ha preso una persona.

Fate moltiplicare per due il numero di carte prese, indi fate aggiungere 4 e moltiplicare per 5 ciò che risulta: a quest'ultimo prodotto fate aggiungere 12 e moltiplicare il tutto per 10. Dal totale, che ne deriva, fate sottrarre 320 e domandate allora il numero che resta. Togliete da questo le ultime due cifre; il numero che resterà vi indicherà il numero di carte prese dalla persona.

Esempio:

Il numero di carte prese sia..	25
Raddoppiando si avrà	50
Al quale aggiungendo	4
Risulterà la somma.....	54
Moltiplicando per 5, il prodotto sarà	270
Al quale aggiungendo	12
Si ha la somma	282
Che moltiplicato per 10, darà.	2820
Dal quale sottraendo	320
Resta.....	2500

Togliendo da questo numero le due ultime cifre resta 25, che è appunto il numero di carte scelte.

70. — **Indovinare quante carte furono prese da due persone nel dividersi un mazzo di 40 carte.**

Comandate alla prima persona di moltiplicare per 2 il numero di carte che avrà in mano, ed alla seconda di moltiplicarlo per 40; comandate allora di sommare i due prodotti e fatevi dire la somma intera.

Questa somma poi dovrete sottrarla, per regola fissa, dal numero 1640 e dividere in seguito il residuo per 39. Il quoziente di questa divisione indicherà il numero di carte che ha la prima persona ed il residuo invece quante ne avrà la seconda.

Esempio:

Ammettiamo che nel dividere il mazzo di 40 carte la prima persona ne abbia preso 23 e la seconda 17.	
Moltiplicando le 23 carte della prima persona per 2, avremo	46
Moltiplicando quelle della seconda persona, che sono 17, per 40, avremo	680
Aggiungendo la prima somma alla seconda, fa	726
Sottraendo questo numero da	1640
Rimane	914
Che diviso per 39, dà per quoziente	23
E per resto	17

Il quoziente 23 è dunque il numero delle carte della prima persona e il resto, cioè 17, è quello della seconda.

71. — Indovinare come due persone si sono divise un mazzo di 52 carte.

In questo caso si moltiplicherà il numero delle carte della prima persona per 2 e quello della seconda per 52. Fatta la somma di questi due prodotti, la sottrarrete, per regola fissa, dal numero 2756; ciò che resterà, lo dividerete per 51. Il quoziente di questa divisione vi darà il numero delle

carte della prima persona, mentre il residuo vi darà quello della seconda.

Esempio:

Siano state levate 35 carte dalla prima persona e 17 dalla seconda; allora moltiplicando per 2 le carte della prima persona, avremo	70
Moltiplicando per 52 quelle della seconda, ciò darà....	884
Facendo la somma di questi due numeri, risulterà	954
E sottraendo questo numero da quello fisso	2756
Resterà.....	1802
Numero che diviso per 51, dà per quoziente	35
E per resto	17

Infatti avevamo supposto che 35 fossero le carte scelte dalla prima persona e 17 quelle scelte dalla seconda.

72. — Il giuoco favorito del diavolo.

Il dilettante, provetto nel *forzare* una carta, potrà eseguire il seguente giuoco:

Il mazzo, nel quale è stata rimessa la carta scelta, viene mescolato da uno degli spettatori.

Il prestigiatore indi depone il mazzo coperto su di un foglio di carta bianca, precedentemente esaminato, e fa poi del tutto un piccolo pacco sigillato. Ciò fatto, egli tiene per un momento il pacchetto sulla fiamma di una candela, pronunciando delle parole misteriose. Nel toglierlo il nome della carta scelta vi appare scritto in lettere nere. Per ultimo il prestigiatore rompe l'involucro, dove si trova la scrittura misteriosa, scoprendo la carta scelta.

Spiegazione: La carta più conveniente da *forzare*, è quella lunga; così il mazzo potrà essere liberamente mescolato dallo spettatore. Il prestigiatore la riconosce immediatamente al tatto e con l'alzata comune la porta per ultima sotto al mazzo, prima di deporlo sul foglio di carta.

Questo foglio richiede una piccola preparazione antecedente alla presentazione del giuoco. Scrivendovi il nome della carta lunga con un inchiostro simpatico, composto di una parte di acido solforico e quattro d'acqua, la scrittura sarà invisibile fin tanto che non venga esposta all'azione del calore.

73. — Il giuoco del cavalier Maltese.

Chi non sa la chiave di questo giuoco ha bisogno di lunghissimi tentativi per riuscirvi.

Esso consiste nel mettere (scoperte) le carte in circolo sul tavolo, in un qualunque numero di-

spari, maggiore di 7. Fatto ciò, si conta di 3 in 3, cominciando da una carta qualunque, nel senso delle lancette di un orologio. La terza carta si rivolta; indi, a principiare da un'altra carta qualunque scoperta, si ricomincia da capo, contando sempre nel medesimo senso di prima. Lo scopo del giuoco è di rivoltare tutte le carte, lasciandone alla fine una sola scoperta.

Basterà per riuscirvi ricordarsi questa semplicissima regola:

Bisognerà sempre nel contare tre far riuscire al terzo posto la carta dalla quale si è cominciato a contare la volta precedente.

Per far meglio comprendere il giuoco, supponiamo che le carte del circolo siano 9 e assegniamo a loro rispettivamente i numeri da 1 a 9, come si vede nella fig. 20. Siccome si può la prima volta cominciare a contare da una carta qualunque, faremo la supposizione di incominciare da quella che porta il numero *uno*.

Ecco allora tutto il processo dell'operazione:

Si conta	1, 2 e 3	e si rivolta	la carta	3
»	8, 9 e 1	»	»	1
»	6, 7 e 8	»	»	8
»	4, 5 e 6	»	»	6
»	2, 3 e 4	»	»	4
»	9, 1 e 2	»	»	2
»	7, 8 e 9	»	»	9
»	5, 6 e 7	»	»	7

Come si vede, la carta che rimane scoperta, è quella che porta il numero 5.

Il giuoco diventa più difficile e più interessante, se chi lo propone farà indicare, prima di eseguirlo, qual'è la carta che dovrà restare scoperta.

In questo caso è necessario sapere quale carta bisogna voltare per la prima. Per conoscerla bisogna ricordare la seguente regola:

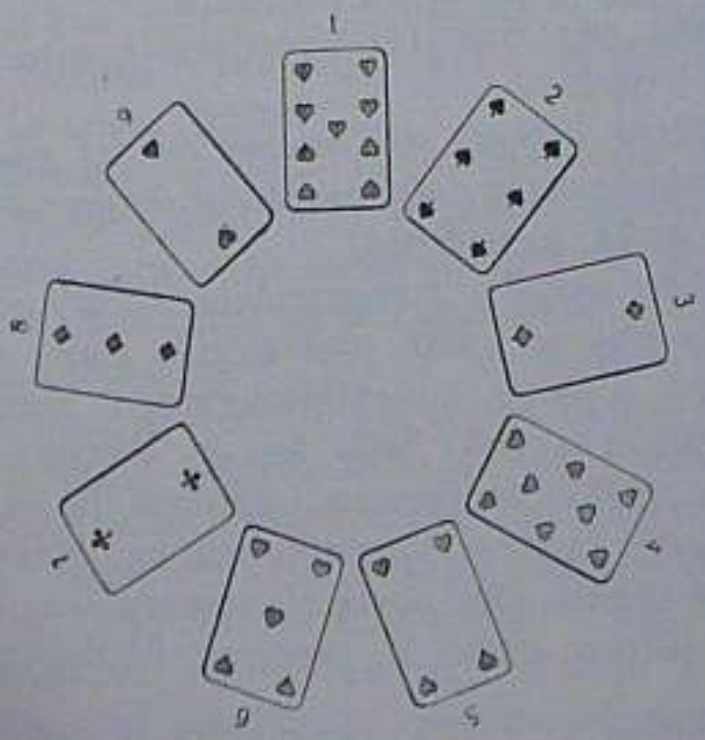


Fig. 20.

Trovare la carta che bisogna voltar per la prima contando mentalmente fino a tre nel senso inverso alle lancette d'orologio, a partire dalla carta che dovrà restare scoperta.

74. — **Trovare le carte scelte in un quadrato.**

Il numero delle carte, necessarie per questo giuoco, deve sempre essere eguale al quadrato del numero delle persone che vi prendono parte. Per quattro persone occorreranno dunque 16 carte; per cinque ce ne vorranno 25 e così via. Nel caso dunque in cui quattro persone prendano parte al giuoco si formeranno quattro file di 4 carte ciascuna e si pregherà la prima persona di volersi scegliere una carta nella prima fila, la seconda persona di scegliersene una nella seconda, la terza di pigliarne una nella terza fila e la quarta una nell'ultima.

Le carte saranno disposte nel seguente modo:

A	1	2	3	4
B	5	6	7	8
C	9	10	11	12
D	13	14	15	16

Riprenderete allora le carte ad una ad una coperte, cominciando dall'ultima nella quarta fila. Ciò fatto le ristenderete una seconda volta, non più da sinistra a destra, ma invece dall'alto in basso. Le carte saranno allora nella seguente posizione:

A	B	C	D
1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16

Se domandiamo ora alle quattro persone in quale fila si trovano le carte da loro scelte, vedremo, che la carta della prima persona sarà la prima della fila che ci indicherà, quella della seconda persona sarà la seconda, quella della terza persona la terza e così via.

75. — Far ritrovare una carta scelta nella tasca di una persona.

Introducete abilmente una carta, tolta da un mazzo a carte tutte eguali, nella tasca di una persona.

Presentatevi allora alla persona, che sapete avere la carta in tasca, con un mazzo di carte tutte uguali; fatene estrarre una, pregandola di ricordarsene. Dopo avere cambiato abilmente detto mazzo con uno normale, leggermente più corto e che non contiene la carta estratta, fatevi rimettere dalla persona stessa la carta scelta.

Questa carta sarà leggermente più lunga di tutte le altre, così che, anche mescolando le carte per bene, vi sarà facile riconoscerla al tatto. Ripigliate allora il mazzo, mescolatelo voi stesso in modo da portare la carta lunga per prima e, dopo averla palmata, pregate lo spettatore di verificare se la sua carta si trova ancora in mezzo alle altre. Naturalmente, dopo avere cercato, egli risponderà di no; voi allora gli direte: « Guardate, se, per caso, è la carta che si trova nella vostra

tasca! ». Non sarà poca la sorpresa della persona nel vedere che è proprio quella.

76. — In medio stat virtus.

Questo giuoco, nel quale si tratta di indovinare il numero di carte contenuto in un mazzetto, rassomiglia moltissimo a quello indicato al N° 64; si eseguisce nel seguente modo:

Dopo esservi lasciato bendare gli occhi, comandate ad una persona di formare tre mazzetti di un egual numero di carte ciascuno. Indi fatele togliere da ciascuno dei due mazzetti laterali un numero qualunque di carte, per esempio quattro, e mettere le otto carte tolte sul mazzetto che si trova nel mezzo. Per ultimo ditele di togliere dal mazzetto centrale tante carte quante sono quelle rimaste nel mazzetto di destra e di metterle sul mazzetto a sinistra. Finite queste operazioni, potrete dire con sicurezza che nel mazzetto di mezzo restano 12 carte, cioè il numero di carte che avete fatto togliere la prima volta, da ciascuno dei due mazzetti laterali, moltiplicato per tre.

77. — Far scegliere a due persone carte uguali.

Presentatevi ad una prima persona con un mazzo di carte tutte uguali fra di loro; fategliene estrarre una e pregatela di mettere la carta coperta sul tavolo, senza guardarla.

Indi pregate un'altra persona di fare la stessa cosa.

Prendete poi un secondo mazzo a carte ancora tutte eguali, ma differenti da quelle del primo mazzo, e presentandovi di nuovo alla prima persona, fatele estrarre un'altra carta e fatela mettere coperta vicino alla prima scelta, senza guardarla.

Quando la seconda persona avrà fatto altrettanto, voi comanderete alla prima di prendere le sue carte e di dire quali sono. Indi, pigliando quelle della seconda persona, dimostrerete che sono uguali a quelle della prima.

78. — Indovinare di quante carte sono composti due mazzetti di carte.

Pregate qualcuno di formare due mazzetti di carte; indi fate moltiplicare il numero di carte contenuto nel primo per quello contenuto nel secondo. Comandate in seguito di fare la differenza dei due numeri e di moltiplicarla per il numero maggiore; poi fate sommare insieme i prodotti delle due moltiplicazioni e fatevi dire quello che risulta. Basterà estrarre la radice quadrata del numero che vi verrà indicato, per trovare il numero di carte contenute nel mazzetto maggiore.

Similmente si procede per indovinare quelle del mazzetto minore. Infatti: fate moltiplicare

di nuovo il numero delle carte del primo mazzetto per quello del secondo; poi la differenza dei due numeri per il numero minore e, dopo avere fatto sottrarre quest'ultimo prodotto dal primo, pregate la persona di dirvi ciò che resta. Estraendo allora la radice quadrata dal numero che vi verrà indicato, otterrete il numero di carte contenuto nel mazzetto più piccolo.

Spieghiamoci ancor una volta con un esempio:

Sia il numero di carte del primo mazzetto 13 e quello del secondo 8.	
Moltiplicando questi due numeri fra di loro, si avrà	104
La loro differenza invece è 5, la quale moltiplicata per il numero maggiore 13, darà.	65
Sommando questi due prodotti avremo	169

Estraendo la radice quadrata dal numero 169, avremo 13, che è appunto il numero di carte che abbiamo supposto nel primo mazzetto.

Ora, per trovare il numero minore, dovremo una seconda volta moltiplicare il numero di carte del primo mazzetto, cioè 13, per quelle del secondo, 8, ciò che ci darà nuovamente	104
La loro differenza 5, moltiplicata	

questa volta per il numero minore 8, ci darà 40
E sottraendo quest'ultimo prodotto dal primo, avremo per residuo 64

Ora la radice quadrata di 64 è 8, dunque in questo modo avremo trovato anche il numero di carte di cui si componeva il mazzetto minore.

Aggiungo qui le radici quadrate dei numeri da 1 fino a 52.

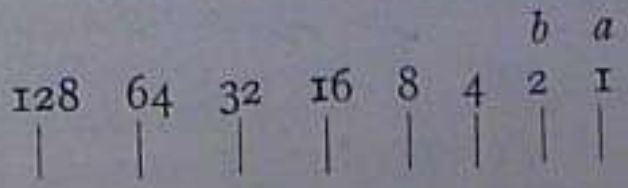
TAVOLA DELLE RADICI QUADRATE DEI NUMERI
da 1 a 52

La √ di	è	La √ di	è	La √ di	è	La √ di	è
1	1	196	14	729	27	1600	40
4	2	225	15	784	28	1681	41
9	3	256	16	841	29	1764	42
16	4	289	17	900	30	1849	43
25	5	324	18	961	31	1936	44
36	6	361	19	1024	32	2025	45
49	7	400	20	1089	33	2116	46
64	8	441	21	1156	34	2209	47
81	9	484	22	1225	35	2304	48
100	10	529	23	1296	36	2401	49
121	11	576	24	1369	37	2500	50
144	12	625	25	1444	38	2601	51
169	13	676	26	1521	39	2704	52

79. — **Da una o più carte rimaste sul tavolo indovinare quante ve ne erano prima.**

Con un pezzo di gesso fate 8 lineette, come è indicato dalla figura, distanti l'una dall'altra di circa 10 centimetri. Ognuna di queste lineette vi indicherà un numero e tutti questi numeri formeranno una progressione geometrica; cioè, ciascuno cominciando da destra verso sinistra, sarà il doppio del precedente.

Nella figura i valori delle lineette sono scritti al disopra di ciascuna di esse, ma ciò solo per spiegare meglio la cosa. Praticamente li dovrete ritenere a memoria.



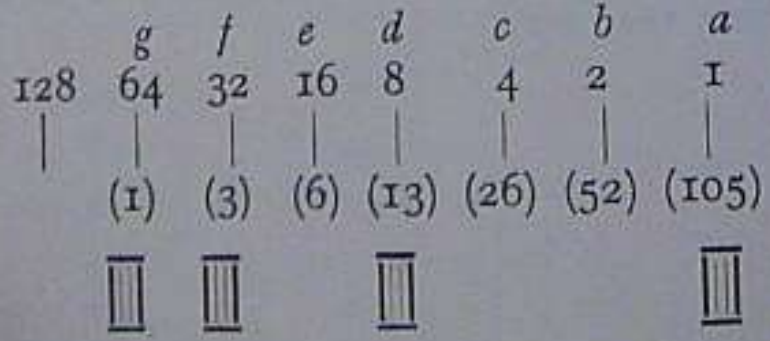
Compiuti questi preliminari, lasciatevi bendare gli occhi e dite ad una persona di prendere un mazzo composto di un numero qualsivoglia di carte e di metterlo sotto la prima linea a destra, cioè sotto quella indicata colla lettera *a*; poi di pigliare da questo mazzo sempre due carte alla volta, di cui metterà una sotto la linea indicata colla lettera *b* e l'altra invece nasconderà. Se il mazzo era composto di un numero pari, nessuna carta resterà sotto la linea *a*; ma se il mazzo era

composto di un numero dispari, una carta resterà sotto detta linea.

In modo identico si pregherà la persona di procedere colle carte che si sono accumulate sotto la linea *b*; e così si continuerà fino che sotto una o più linee si avrà una carta sola.

A questo punto, fatevi togliere la benda dagli occhi e sommate mentalmente, il più presto possibile, i numeri rappresentanti il valore delle lineette sotto alle quali troverete una carta. Detta somma vi indicherà il numero delle carte che furono messe sotto la linea *a*, al principio del giuoco.

Esempio:



Ammesso che 105 carte vengano messe sotto la linea *a*, al principio del giuoco.

Allora, finite tutte le operazioni, resteranno quattro carte sul tavolo; la prima sotto la linea *a*, la seconda sotto la linea *d*, la terza sotto la linea *f*, la quarta sotto la linea *g*.

Facendo la somma dei numeri corrispondenti a queste linee, avremo:

la linea	*a*	equivale	a	1
»	*d*	»	a	8
»	*f*	»	a	32
»	*g*	»	a	64
				105

80. — I mazzetti rivelatori.

Le 52 carte del mazzo, che l'illusionista adopera per eseguire questo giuoco, devono essere precedentemente ordinate in modo che dopo una carta di fiori venga sempre una di cuori, poi una di picche e ultima una di quadri.

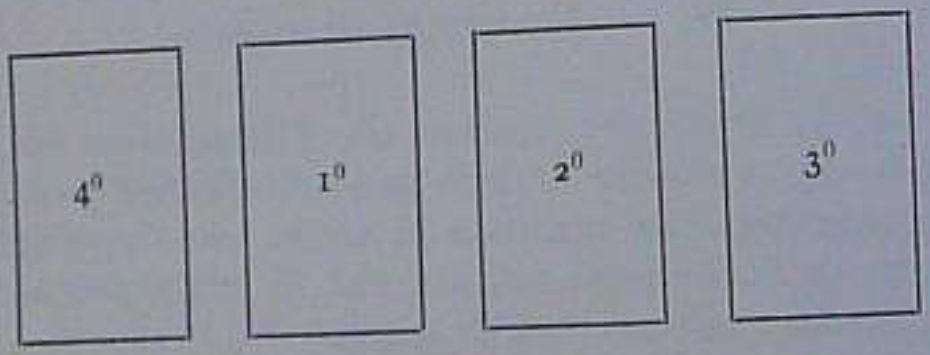
Dopo aver fatto alzare diverse volte un mazzo così ordinato, il prestigiatore ne prende le quattro prime carte, mettendole coperte sul tavolo, una accanto all'altra.

Su queste quattro prime carte egli ne metterà ad una ad una altre quattro e così via fin che tutte le 52 carte del mazzo saranno ripartite in quattro mazzetti.

Che ognuno di questi mazzetti sia composto di carte di un sol seme resterà ignorato dagli spettatori, inquantochè tutte le carte si trovano coperte sul tavolo.

Finita la distribuzione delle carte, il prestigiatore prende il primo mazzetto e, dopo averle spiegate a forma di ventaglio, prega una persona di prenderne una qualunque e di tenerla per il momento.

Dopo aver rimesso il primo mazzetto al suo posto, egli prende il secondo e rivolge la medesima preghiera ad una seconda persona; poi, nello stesso modo egli fa col terzo e col quarto mazzetto. Nel rimettere però il quarto mazzetto sul tavolo, si dovrà osservare di metterlo in modo che venga a trovarsi come segue:



Affinchè gli spettatori non abbiano ad accorgersi di questo spostamento nell'ordine dei mazzetti, è da consigliarsi di sviare la loro attenzione, accompagnando il giuoco con qualche storiella allegra.

A tempo opportuno, il prestigiatore prega la prima persona di consegnargli la sua carta coperta e la mette nel mazzetto che ora si trova primo. Riporrà poi quella della seconda persona nel secondo mazzetto, quella della terza nel terzo e quella della quarta nell'ultimo.

Sarà quindi facile, poichè le carte di ogni mazzetto sono tutte dello stesso seme, indovinare le quattro carte estratte, le quali, per lo spostamento inavvertito del quarto mazzetto, vengono ad essere in ciascun mazzetto l'unica di seme diverso.

81. — **Populeam virgam mater regina ferebat.**

Quindi cristiani e quindici turchi si trovavano in alto mare su di uno stesso naviglio, quando improvvisamente scoppiò una spaventosa tempesta. Nella terribile lotta contro le onde la nave fu talmente sconquassata, che cominciò ad affondare. Il capitano, visto il pericolo imminente, fece calare in mare l'unica imbarcazione che nella furiosa tempesta era stata risparmiata dalle onde; ma questa non poteva contenere che quindici persone soltanto. Una metà dell'equipaggio doveva dunque restare sulla nave sconquassata e affondare con essa. Siccome però al capitano premeva di salvare i cristiani a preferenza dei turchi, pur volendo sembrare imparziale a tutti, propose ai suoi uomini di mettersi tutti in fila, e di contarsi: ogni nono uomo doveva essere buttato a mare.

Siccome la proposta sembrava egualmente favorevole a tutti, essa fu naturalmente subito accettata. Il capitano dispose allora i suoi uomini secondo l'ordine delle vocali che si trovano nella seguente frase latina:

P*o*p*u*l*e*am v*i*rg*a*m m*a*t*e*r r*e*g*i*n*a* f*e*r*e*b*a*t.

Egli mise alternativamente cristiani e turchi in gruppi ciascuno corrispondente al numero indicato dal posto delle vocali:

a	e	i	o	u
1	2	3	4	5

Per fare un esempio dimostrativo, indicheremo i cristiani con 15 carte rosse e i turchi con 15 carte nere. Ecco allora come il capitano dispose i suoi uomini:

P O P U L E A M				V I R G A M	
4	5	2	1	3	1
rosse	nere	rosse	nere	rosse	nere

M A T E R		R E G I N A			F E R E B A T		
1	2	2	3	1	2	2	1
rosse	nere	rosse	nere	rosse	nere	rosse	nere

Disposte le carte così e contando sempre nell'ordine fino a 9 si vedrà che le 15 carte nere verranno eliminate e che alla fine non rimarranno che le 15 rosse.

82. — **Diviso un mazzo di carte in un numero qualunque di mazzetti, purchè dispari, indovinare quante carte vi sono in ciascun mazzetto.**

Date a qualcuno un mazzo di carte, pregandolo di distribuirlo in mazzetti ad un numero qualunque, purchè dispari, di persone; in modo però che i diversi mazzetti, che ne risultano, siano tutti composti di un diverso numero di carte; indi di prendere un foglietto di carta e di scrivere una vicina all'altra le somme seguenti: la somma delle carte della prima persona con quelle della seconda, quelle della seconda con quelle della terza, ecc.,

quelle della penultima con quelle dell'ultima e infine la somma di quelle dell'ultima con quelle della prima.

Durante queste operazioni, allontanatevi.

Ammettiamo, per esempio, che le carte siano state divise in 5 mazzetti contenenti rispettivamente:

Il primo	mazzetto	13
Il secondo	»	11
Il terzo	»	7
Il quarto	»	18
Il quinto	»	3

Quando ritornerete e vi consegneranno il foglio con le diverse somme, voi dovrete trovarci i seguenti numeri:

24, 18, 25, 21, 16.

Sommate insieme dapprima i numeri situati nei posti dispari, cioè il primo, terzo e quinto, che faranno insieme 65: poi quelli situati nei luoghi pari, dunque il secondo e quarto, che sommati insieme daranno 39.

Togliete allora il numero più piccolo dal più grande, ciò che vi darà per residuo 26, di cui la metà è 13. Questo sarà il numero di carte contenuto nel primo mazzetto.

Togliendo ora questo numero dalla prima somma, che è 24, resterà 11, che, come abbiamo supposto, è il numero di carte della seconda persona; togliendo questo 11 dalla seconda somma, che è

18, resterà 7, che infatti è il numero di carte del terzo mazzetto; togliendo questo 7 dalla terza somma, otterremo 18, che ci dà il numero di carte del quarto mazzetto; e finalmente togliendo questo 18 dalla quarta somma, resterà 3 e avremo così trovato anche il numero di carte del quinto ed ultimo mazzetto. Dell'ultima somma, cioè del 16, non se ne fa più caso.

83. — Lo stesso giuoco eseguito con un numero pari (1) di mazzetti.

Anche in questo caso si sommano le carte del primo mazzetto con quelle del secondo, quelle del secondo con quelle del terzo, ecc.; ammesso che i mazzetti siano sei, quelle del quinto con quelle del sesto; ma poi, invece di sommare quelle dell'ultimo con quelle del primo, come si fa nel caso precedente, si sommano con quelle del secondo.

Ammettiamo che le carte contenute nei sei mazzetti siano rispettivamente:

Nel	1°	mazzetto	9
»	2°	»	15
»	3°	»	8
»	4°	»	6
»	5°	»	10
»	6°	»	4

(1) Il numero dei mazzetti può essere un numero pari qualunque eccetto il 2; nel caso di 2 mazzetti bisognerà ricorrere al metodo indicato a pag. 112.

Le somme che ne risultano sono:

24, 23, 14, 16, 14, 19.

Di questi numeri sommeremo, come nel caso precedente, prima quelli di posto dispari, eccetto il primo, poi quelli che si trovano nei luoghi pari. La prima di queste due somme ci darà, nel nostro esempio, 28, e la seconda 58.

Sottraendo ora il più piccolo di questi numeri da quello più grande, ci resterà 30, la metà del quale è 15, cioè il numero di carte del secondo mazzetto. Per avere quelle del primo, basterà sottrarre questo 15 dalla prima delle somme, che è 24, e per giungere invece a quelle del terzo mazzetto, basterà sottrarlo dalla seconda somma, cioè 23. Una volta conosciuto questo numero, non ci sarà difficile passare a quello del mazzetto successivo, inquantochè basterà sottrarlo dalla terza somma.

Nello stesso modo si procede per trovare il numero di carte dei due ultimi mazzetti.

84. — Metamorfosi.

Occorrono per questo giuoco una scatola ed una lastra sottilissima, entrambe dello stesso legno (vedi fig. 21). La scatola dovrà avere la grandezza di una carta da giuoco e la lastra deve essere fatta in modó che posta nel fondo di questa, l'occupi tutto e non sia veduta.

Mettete allora una carta qualunque, per esempio, l'asso di quadri, tra il coperchio della scatoletta e la lastrina di legno.

Indi, premendo insieme coperchio e lastrina, col pollice e l'indice, capovolgete la scatola e, dopo che tutti avranno visto che non contiene

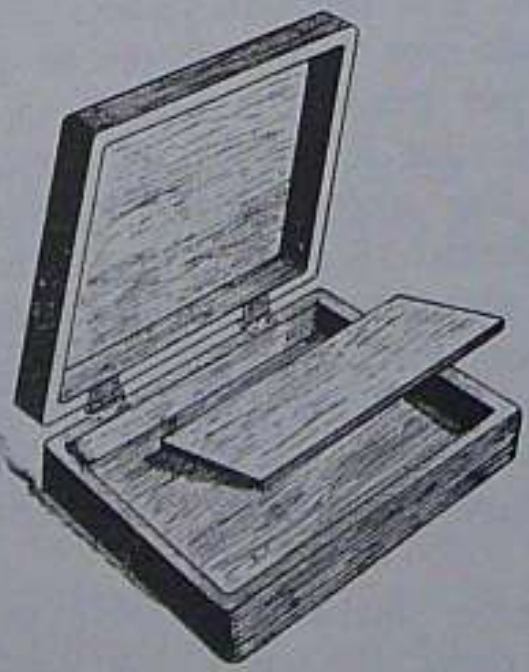


Fig. 21.

niente, mettete la carta da trasformarsi nella scatola. Chiudendo ora questa, avverrà che la lastrina per il suo peso cadrà sul fondo e opererà così la trasformazione.

85. — Giuoco del sette.

Prendete sette carte di ciascun seme e stendetele sul tavolo, da sinistra a destra, in file di 4 carte ciascuna, in modo però che in ogni fila si abbia primiera. Il seme della prima carta di ogni fila dovrà corrispondere al seme dell'ultima della fila precedente; quello della seconda dovrà essere uguale a quello della prima, quello della terza uguale a quello della seconda, ecc., della fila che si trova immediatamente superiore, così che, mettendo nella prima fila successivamente una carta di picche, una di cuori, una di fiori e una di quadri, ne viene il seguente prospetto:

Picche	Cuori	Fiori	Quadri
Quadri	Picche	Cuori	Fiori
Fiori	Quadri	Picche	Cuori
Cuori	Fiori	Quadri	Picche
Picche	Cuori	Fiori	Quadri
Quadri	Picche	Cuori	Fiori
Fiori	Quadri	Picche	Cuori

L'ordine col quale si dispongono le 4 carte della prima fila è assolutamente arbitrario.

Per raccogliere di nuovo le carte si prendono ad una ad una le carte della quarta colonna a destra, cominciando dall'ultima e mettendole l'una sotto l'altra scoperte. Si raccolga nello stesso modo la terza colonna e si metta sotto al primo mazzetto raccolto; e così via per le altre due colonne.

Si fà alzare più volte il mazzo. Ridistendendo allora le carte in file di quattro carte ciascuna, ne risulteranno 4 colonne di sette carte, delle quali la prima sarà composta unicamente di carte dello stesso seme e così le altre.

86. — **Da un mazzo di carte lanciato in aria da uno spettatore, prendere al volo una carta scelta.**

Questo giuoco richiede una grande abilità.

Si fa estrarre una carta da un mazzo, che ne contiene una lunga. Nel riporla nel mazzo, fate in modo che venga a trovarsi sotto la carta lunga. Quindi, per mezzo di un falso miscuglio o dell'alzata, portate la carta scelta per prima sul mazzo; palmatela e consegnate il mazzo allo spettatore, perchè lo mescoli.

Quando egli avrà finito, pregatelo di lanciarlo nell'aria. Nel momento in cui le carte cadono, stendete rapidamente la mano in questa specie di pioggia, come per pigliarne una al volo.

Naturalmente dovrete afferrare colle dita la carta che tenete nascosta nel palmo della mano.

87. — Indovinare per mezzo di un dado in quale di sei mazzetti si trova una carta scelta.

Prendete un mazzo di 36 carte, in cui non vi siano che sei carte differenti, ripetute sei volte; e disponete il giuoco in maniera che le sei carte differenti siano ordinate una dopo l'altra e che la sesta di esse sia sempre una carta lunga.

Un mazzo così ordinato potrà essere alzato tante volte quante si vorrà; e l'ordine non sarà mutato, se l'ultima volta avete cura di alzare ad una delle carte lunghe.

Fate quindi estrarre dal mazzo una carta qualunque e rimettetela abilmente in quello dei sei mazzetti dal quale fu tolta: indi, alzando successivamente alle carte lunghe, formate sei mazzetti e metteteli uno vicino all'altro sul tavolo.

Date un dado alla persona; e avvertitela che il numero, che segnerà, indicherà il mazzetto in cui si trova la sua carta, il che si avvererà infallibilmente, perchè ognuno dei mazzetti contiene carte simili a quelle degli altri

88. — Indovinare quante siano le carte di un mazzetto.

Pregate qualcuno di prendere da un mazzo tante carte quante ne voglia. Allontanatevi durante questa operazione e, ritornando, fate aggiungere uno al numero delle carte che la persona ha preso; poi fate moltiplicare per 3 la somma ed aggiungete uno al prodotto. Domandate allora quanto fa in tutto; sottraete 4 e dividete per 3. La terza parte di ciò che rimane, sarà il numero di carte che ha preso la persona.

Esempio:

Supponiamo che il numero delle carte prese sia	11
Aggiungendo	1
Avremo la somma	12
la quale moltiplicata per 3, darà	36
Aggiungendo ancora	1
si avrà il totale	37
Da cui togliendo	4
rimarranno	33
Che diviso per 3, darà infatti..	11

89. — I tre assi inseparabili.

Da un mazzo di carte togliete i quattro assi e, dopo averne consegnato uno ad una persona della

compagnia, spiegate gli altri a ventaglio. Quando tutti li avranno visti, chiudete il ventaglio e fate mettere gli assi coperti sul rimanente del mazzo, posto sul tavolo. Prendete la prima carta, cioè il primo asso, mettetela coperta nel mazzo e così fate anche col secondo asso e col terzo. I tre assi si troveranno dunque separati nel mazzo e nessuno potrà dubitarne.

Allora coprite il mazzo con un panno nero, contate fino a 10, e, miracolo, i tre assi si troveranno di nuovo insieme sul mazzo.

Per eseguire questo giuoco dovete tener nascoste nel palmo della mano tre carte, che rapidamente metterete sul mazzo dopo che vi son stati messi gli assi. Saranno dunque queste tre carte quelle che saranno poste in luoghi diversi del mazzo, quando parrà che invece siano gli assi, e questi resteranno sul mazzo, dove parrà che vi tornino a giuoco finito.

90. — A chi resterà l'ultima carta?

Si mettono 15 carte sul tavolo: — Le due persone che pigliano parte a questa piccola gara possono a vicenda ritirare da 1 a 3 carte. Perderà colui al quale resterà l'ultima carta.

Se *A* comincia, *B* per vincere deve fare in modo che dopo il suo primo o secondo colpo restino 9 carte e dopo il terzo colpo ne restino 5.

91. — Il segreto delle colonne.

Si dispongono 16 carte scoperte in due colonne di 8 carte ciascuna. Dopo che lo spettatore ne avrà scelto una, bisognerà chiedergli in quale delle due colonne si trova. Avuta la risposta, si raccoglieranno ad una ad una le carte della colonna indicata, cominciando dall'ultima e mettendole coperte una sopra l'altra. Poscia si ristenderanno le 8 carte raccolte, mettendone prima quattro a sinistra della colonna rimasta, poi quattro a destra.

Si chiederà una seconda volta allo spettatore in quale colonna si trova la sua carta e, avutane risposta, si raccoglieranno coperte le quattro carte a sinistra, cominciando dall'ultima, poi le quattro a destra, seguendo naturalmente sempre lo stesso ordine; e si riuniranno in seguito i due mazzetti così ottenuti, in modo che quello contenente la carta scelta venga a trovarsi sopra l'altro.

Bisognerà allora ristendere le carte una terza volta, mettendo alternativamente, prima una a sinistra, poi una a destra ecc. ecc. della colonna rimasta, e chiedere di nuovo allo spettatore dove si trova la sua carta.

Nel raccoglierle, si procederà come è indicato nel caso precedente, cioè raccogliendo le carte delle colonne laterali in due mazzetti e riunendo poi questi in modo, che quello contenente la carta scelta venga a trovarsi di sopra.

Dopo di ciò si ristenderanno le carte un'ul-

tima volta, mettendo alternativamente una a sinistra ed una a destra ecc. della colonna che non fu mai toccata.

Chiesto per la quarta volta allo spettatore in quale colonna si trova la carta da lui pensata, saremo in grado, dopo la risposta, di indicare la carta stessa, inquantochè dovrà essere infallibilmente la prima nella colonna indicata.

92. — **Indovinare un numero qualunque di carte scelte in un eguale numero di mazzetti tutti di differente quantità di carte.**

Il numero di mazzetti, che dovete mettere sul tavolo, dipende dal numero di carte, che avete intenzione di fare estrarre.

Ammettiamo che vogliate indovinare quattro carte; allora dovrete mettere tre carte lunghe nel mazzo; la prima, per esempio, all'undicesimo posto, contando a carte scoperte, la seconda al ventitreesimo, la terza al trentaduesimo.

Alzando allora successivamente a queste diverse carte lunghe, è naturale che otterrete cosi quattro mazzetti di differente quantità di carte, ma il numero di carte di ciascuno vi sarà noto. Fingerete però di ignorarlo, e curerete che le persone non abbiano da contare di quante carte sono composti i diversi mazzetti. Fate allora estrarre da ciascuno dei mazzetti una carta. Ogni volta che una carta scelta vi verrà restituita, mettetela

per ultima sotto il mazzetto da cui venne presa; poi raccoglieteli tutti, cominciando dal primo, e mettendo sempre sotto gli altri.

Quindi distendete le carte, formando prima una fila di otto carte scoperte; poi, sotto questa fila, un'altra fila e così via fino a che le abbiate esaurite.

Per ritrovare le quattro carte scelte, basterà che ricordiate di quante carte erano composti i diversi mazzetti al principio del giuoco. Secondo l'esempio il primo mazzetto conteneva dieci carte: perciò la prima carta scelta sarà la decima di quelle che avete deposte sul tavolo. Aggiungendo a questo numero il numero delle carte del secondo mazzetto, saprete subito a che posto si trova la seconda carta. Siccome nell'esempio il secondo mazzetto era composto di dodici carte, dovrete cercare la seconda carta a 10 + 12, cioè al ventiduesimo posto.

Nello stesso modo si procederà per ritrovare le altre due carte.

93. — Indovinare quello che c'è su una carta.

Questo scherzo, benchè non sia uno dei più spiritosi, dovrebbe però sempre trovare il suo posto in una compagnia allegra.

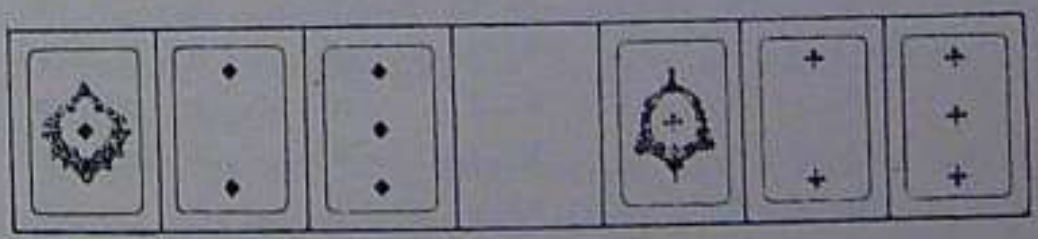
Dopo avere fatto estrarre una carta, fatela mettere coperta sul tavolo.

Prendete poi un foglio bianco e mettetelo sulla

Indi, rivolgendovi alla persona che l'estrasse, ditele: « Benchè io non l'abbia vista, posso dirvi facilmente quello che c'è sulla carta », poi, quando vedrete tutti pieni di curiosità, aggiungerete dopo qualche esitazione: « Sono sicuro che su questa carta vi è... un foglio bianco! ».

94. — Le sette caselle.

Sette caselle stanno l'una accanto all'altra. Nelle prime tre siano rispettivamente l'asso, il due e il tre di quadri. La quarta casella deve



1 2 3 4 5 6 7

Fig 22.

restar vuota. Nelle tre ultime successivamente siano: l'asso, il due e il tre di fiori. Alla sinistra avremo dunque tre carte rosse; alla destra invece tre carte nere. Si tratta ora di far passare le carte rosse a destra e quelle nere a sinistra, applicando la seguente regola: *le carte possono passare nella casella vuota immediatamente successiva, purchè*

le carte nere vadano sempre a sinistra e le rosse sempre a destra. S'intende immediatamente successiva anche la casella che segue una carta nera, o una carta rossa al di là di una carta di diverso colore.

Non si riuscirà a ottenere il trasporto, che muovendo le carte nel seguente ordine:

La carta della casella	N. 3	passa alla casella	N. 4
» »	» 5	» »	» 3
» »	» 6	» »	» 5
» »	» 4	» »	» 6
» »	» 2	» »	» 4
» »	» 1	» »	» 2
» »	» 3	» »	» 1
» »	» 5	» »	» 3
» »	» 7	» »	» 5
» »	» 6	» »	» 7
» »	» 4	» »	» 6
» »	» 2	» »	» 4
» »	» 3	» »	» 2
» »	» 5	» »	» 3
» »	» 4	» »	» 5

95. — Indovinare a che pagina di un libro fu deposta una carta scelta.

Si prende una delle carte di un mazzo a carte tutte uguali, per esempio, tutte tre di cuori; e la si mette dentro ad un libro, ricordandone la pagina.

Venuto il momento di eseguire questo giuoco, presentatevi ad una persona col mazzo di carte tutte uguali e, fattane prendere una, pregate di tenerla per il momento. Indi, prendete un foglio di carta e scriveteci: « La carta scelta è il tre di cuori e verrà messa alla pagina tale ». Questo foglietto chiudetelo in una busta e consegnatela ad uno spettatore.

Sarà sempre bene approfittare anche di questa piccola interruzione per cambiare sveltamente il mazzo con uno normale, che non deve contenere però il tre di cuori e che lascerete sul tavolo.

Prendete allora il libro e, tenendolo in modo che la persona non possa accorgersi della carta che vi è stata nascosta precedentemente, ditele di mettere la carta scelta nel libro. Appena questo sarà fatto, voltatevi e dirigetevi verso un altro spettatore pregandolo di aprire il libro dove si trova la carta.

Mentre vi voltate, togliete la carta messa dalla persona e che sporge un poco; palmatela e nascondetevela in tasca.

Aperta allora la busta, ognuno potrà persuadersi che la carta e la pagina del libro corrispondono esattamente a ciò che è stato indicato precedentemente sul foglio.

Questo giuoco richiede un po' di abilità e di disinvoltura, ma in compenso produrrà un effetto straordinario.

96. — Lanciare un mazzo contro il soffitto in modo che la carta scelta vi resti attaccata.

Il mazzo al quale si ricorre in questo giuoco contiene una carta lunga. Dopo aver fatto estrarre una carta qualunque, la si fa rimettere sotto alla carta lunga, poi si fa alzare diverse volte. Basterà che il prestigiatore alzi l'ultima volta alla carta lunga, affinchè la carta scelta si trovi al disopra di tutte le altre.

Prendendo allora il mazzo, si finge di cercare la carta estratta, mentre invece si approfitta di quell'istante per attaccare destramente sul dorso di quella carta, un po' di colla mastice, che si teneva nascosta nel palmo della mano.

Fatto questo, si dice di poter risparmiare la fatica di cercare la carta, inquantochè vi è il mezzo di obbligarla ad uscire sola dal mazzo e di restare attaccata al soffitto.

Lanciando allora con forza l'intero mazzo verso il soffitto, va da sè che la carta scelta vi rimarrà attaccata, mentre tutte le altre ricadranno al suolo.

97. — Fammi indovino.....

Diviso il mazzo in tre mazzetti, indovinare la prima carta di ciascuno. — Ecco come si procede: deposto sul tavolo un mazzo di 52 carte, preceden-

temente ordinato come nel giuoco a pag. 45, si fa dividere e porre la parte superiore a destra vicino all'inferiore. Indi si fa dividere nello stesso modo la parte superiore. Così otterremo tre mazzetti, uno accanto all'altro. Cominceremo allora ad indovinare la prima carta dell'ultimo mazzetto posto sul tavolo. Questa carta è a noi nota: è l'asso di fiori. Per indovinare la prima carta del secondo mazzetto, bisogna conoscere l'ultima del mazzetto che segue; perciò, appena avremo messo l'asso di fiori scoperto sul tavolo, bisogna ritirare il mazzetto a cui apparteneva e dare una rapida occhiata alla sua ultima carta. Ammesso che questa carta sia l'otto di cuori, la prima carta del secondo mazzetto è la carta che immediatamente segue l'otto di cuori nella disposizione del mazzo, cioè la dama di picche. Col medesimo artifizio si viene poi a conoscere anche la prima carta del 3° mazzetto a sinistra.

98. — Trasformare diverse carte in altre.

Fate estrarre, per esempio, quattro carte da un mazzo e nel ritirare il mazzo, dividetelo in due parti, che metterete faccia contro faccia, in modo che, da qualunque parte si guardi il mazzo, si abbiano sempre a vedere carte coperte.

Naturalmente nessuno dovrà accorgersi di quest'operazione e, nel rimettere le quattro carte scelte sul mazzo, dovranno tutti essere persuasi che il mazzo è tale quale era al principio del giuoco: cioè,

con tutte le carte voltate dalla stessa parte. Prima di rimettere il mazzo sul tavolo, rivoltatelo presto. Questo rivolgimento si fa in modo molto rapido e senza l'aiuto della mano sinistra, tenendo il mazzo non nel palmo della mano destra, ma sulla punta delle dita. Basterà allora alzarle leggermente, come se si volesse chiudere la mano, per far cadere il mazzo voltato nel palmo della mano stessa.

Questo primo rivolgimento serve per trasformare le carte scelte nelle quattro che si trovano sotto al mazzo. Basterà un altro rivolgimento, per farle riapparire.

99 — Far ritornare due carte sul mazzo, nell'ordine che sarà indicato da una persona.

Dopo àvere tolte e consegnate ad uno spettatore due carte qualunque, per esempio l'asso e il due di cuori, dividete il rimanente del mazzo in due parti; e, dopo avere rivoltato il mazzetto inferiore, riuniteli di nuovo faccia contro faccia.

Indi prendete un altro asso e un altro due di cuori uguali ai primi, e metteteli, senza che nessuno se ne accorga, sul mazzo, in modo che l'asso sia la prima carta. Prendete allora un terzo asso di cuori e mettetelo ultimo sotto al mazzo; poi su di esso ponete il terzo due di cuori. Ordinato così il mazzo, fatevi ridare le carte consegnate e rimettetele separatamente nel mazzo. Tenendo allora il

mazzo come è indicato nel giuoco precedente, cioè pronto per fare il rivolgimento, domandate ad una persona quale delle due carte desidera che torni per prima sul mazzo. Se essa desidera che l'asso si trovi per primo, allora mostrerete la prima carta del mazzo e la rimetterete subito al suo posto. Se invece essa vi risponde: « Voglio che il due di cuori ritorni per prima carta », allora, chiudendo la mano, rivolterete il mazzo e le carte si troveranno nell'ordine chiesto; cioè: la prima carta sarà il due di cuori, la seconda invece sarà l'asso.

Fatto questo, potrete proporre alla persona di rimettere le due carte separatamente nel mazzo e di farle ritornare in seguito nell'ordine inverso. Le darete allora le due carte che si trovano sul mazzo e, facendole anche vedere che le carte che seguono sono differenti di queste, la pregherete di metterle essa stessa in mezzo alle altre. Appena però le carte saranno nel mazzo, rivolgetele abilmente, adoperando sempre il sistema indicato: così l'asso, che si trovava pochi minuti prima ultimo sotto, si troverà ora primo sul mazzo, come lo desiderava la persona.

Se la persona desiderasse che le carte tornassero non nell'ordine inverso, ma nello stesso ordine di prima, allora dovrete avere l'accorgimento di rivolgere velocemente il mazzo, prima di consegnare le due carte. Una volta messe le carte nel mazzo, fate un secondo rivolgimento, per portare di nuovo sul mazzo le stesse carte che la persona vide già la prima volta.

100. — Indovinare più carte scelte da due persone.

Il prestigiatore si presenta agli spettatori con un mazzo diviso in due parti, separate da una carta lunga. La prima parte contiene: l'asso, il re, la dama e il fante di picche; l'asso, il re, la dama e il fante di fiori; i quattro otto, il dieci di quadri e di cuori. La seconda parte contiene invece: l'asso, il re, la dama e il fante di quadri; l'asso, il re, la dama e il fante di cuori; i quattro sette e il nove di picche e di quadri.

Dopo aver diviso il mazzo alzando alla carta lunga, presentate il primo mazzetto ad una persona, pregandola di scegliere due o tre carte; e, appena le avrà prese, rimettete il mazzetto sul tavolo: fate la stessa cosa con una seconda persona e col secondo mazzetto, poi rimettete le carte della prima persona nel mazzetto della seconda e quelle della seconda invece nel mazzetto della prima. Dopo aver fatto mescolare a ciascuno il suo mazzetto, esaminateli. Vi sarà facile d'indovinare le carte scelte, inquantochè esse verranno indicate dai cambiamenti che saranno avvenuti nei mazzetti, di cui dovrete ricordarvi la composizione primitiva.

101. — La carta che non si può indovinare.

Nel modo che vi è più facile, rendete due carte più sottili delle altre, poi incollatele una sull'altra, in modo che formino una carta sola con due dorsi.

Mettete la carta così preparata per seconda nel mazzo e, dopo averlo posato sul tavolo, scommettete con uno dei presenti che non sarà capace di imitarvi nell'indovinare la prima carta. Prendete allora la prima carta e voltatela. Dopo averla veduta, non vi sarà naturalmente difficile di dire quale carta è!

Fate allora tirare la prima carta del mazzo da chi vorrà imitarvi, ma, dopo averla voltata, la persona dovrà confessare di non essere capace di dirvi qual'è la carta che tiene in mano, perchè ha due dorsi.

102. — La forza d'attrazione.

Prima di incominciare questo giuoco, attaccate ad uno dei bottoni del vostro gilet un filo di seta nero sottilissimo, all'estremità del quale fisserete una minuscola pallottolina di cera.

Indi, presentatevi con un mazzo contenente una carta lunga e fatene estrarre una a caso.

Alzate alla carta lunga e fate riporre sul mazzetto rimasto sul tavolo la carta scelta: ricoprendo

colla parte alzata, la carta scelta resterà subito dopo la carta lunga.

Fingendo allora di mescolare il mazzo, riuscirete facilmente a portare la carta scelta per prima sul mazzo. Appiccicatevi in basso la pallottolina di cera attaccata al filo e mettete il mazzo in un bicchiere, con le facce dirette verso gli spettatori.

Potrete allora fare in due modi:

1° *Tenere il bicchiere in mano.* Alzando allora il braccio, avverrà che il filo diventerà sempre più teso ed obbligherà così la carta a salire.

2° *Mettere il bicchiere su una tavola.* Basterà allora che vi allontaniate, per far subito salire la carta.

Invece di allontanarvi, potrete anche tenere in mano una bacchetta e con questa premere leggermente sul filo. Quando la carta sarà salita ad una certa altezza, date colla bacchetta un colpo brusco; questo servirà non soltanto per fare cadere fuori dal bicchiere la carta, ma anche per distaccarla dalla pallottolina di cera.

103. — La memoria ingannatrice.

Si tratta di far tornare insieme sopra il mazzo due carte, messe nell'interno in posti diversi.

Il giuoco è reso possibile dal fatto che di dieci persone non ve n'è una capace di ricordarsi, neppure per un breve spazio di tempo, il nome di due carte, per esempio, il sette di picche e l'otto di fiori, senza confondere i loro rispettivi punti.

Prima di presentarvi agli spettatori prendete due carte: per esempio, il sette di fiori e l'otto di picche e ponetele sul mazzo.

Venuto il momento di eseguire il giuoco, sfogliate ad una ad una le carte del vostro mazzo e estraetene con indifferenza il sette di picche e l'otto di fiori. Dopo aver fatto vedere queste due carte agli spettatori, pregate uno di essi di volerle mettere separatamente nel mazzo. Eseguita questa operazione, posatelo coperto sul tavolo e ordinate alle due carte di ritornare sul mazzo.

Voltando allora le prime due carte, mostrerete con grande meraviglia degli spettatori che il vostro comando è stato eseguito.

104. — L'enigmatica fila di carte.

Prima di presentarvi agli spettatori, prendete dieci carte di un seme qualunque dall'asso al 10 compreso e mettetele nel seguente ordine sul mazzo:

1. Dieci (prima carta coperta del mazzo)
2. Nove
3. Otto
4. Sette
5. Sei
6. Cinque
7. Quattro
8. Tre
9. Due
10. Asso.

Per eseguire il giuoco, si procede nel seguente modo:

Con le dieci prime carte del mazzo formate una fila coperta; fila che il pubblico crederà composta di carte arbitrarie, mentre invece si presenta come segue:

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, asso.

Indi, pregate gli spettatori che, mentre sarete in un'altra stanza, trasportino un numero qualunque di carte di quella fila dall'estremità destra alla estremità sinistra, ricordandosi però di trasportare una carta alla volta.

Al vostro ritorno, volterete la prima carta a sinistra, che infallibilmente vi indicherà il numero di carte spostate. Ammettiamo, per esempio, che tre siano le carte trasportate da destra verso sinistra; la nuova posizione delle carte sarà quella indicata qui sotto:

3, 2, 1, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4.

Potrete dunque dire, che le carte spostate erano tre.

Proseguite il giuoco, senza rimettere le carte nell'ordine primitivo. Basterà che voi rivoltiate di nuovo la carta scoperta e che vi allontaniate in seguito, pregando che trasportino nello stesso modo un altro numero di carte.

Per trovare questa volta il numero delle carte mosse, addizionate mentalmente i punti segnati sulla carta precedentemente scoperta col posto che detta carta occupava nella fila. Per ritornare al nostro esempio, tre furono le carte trasportate

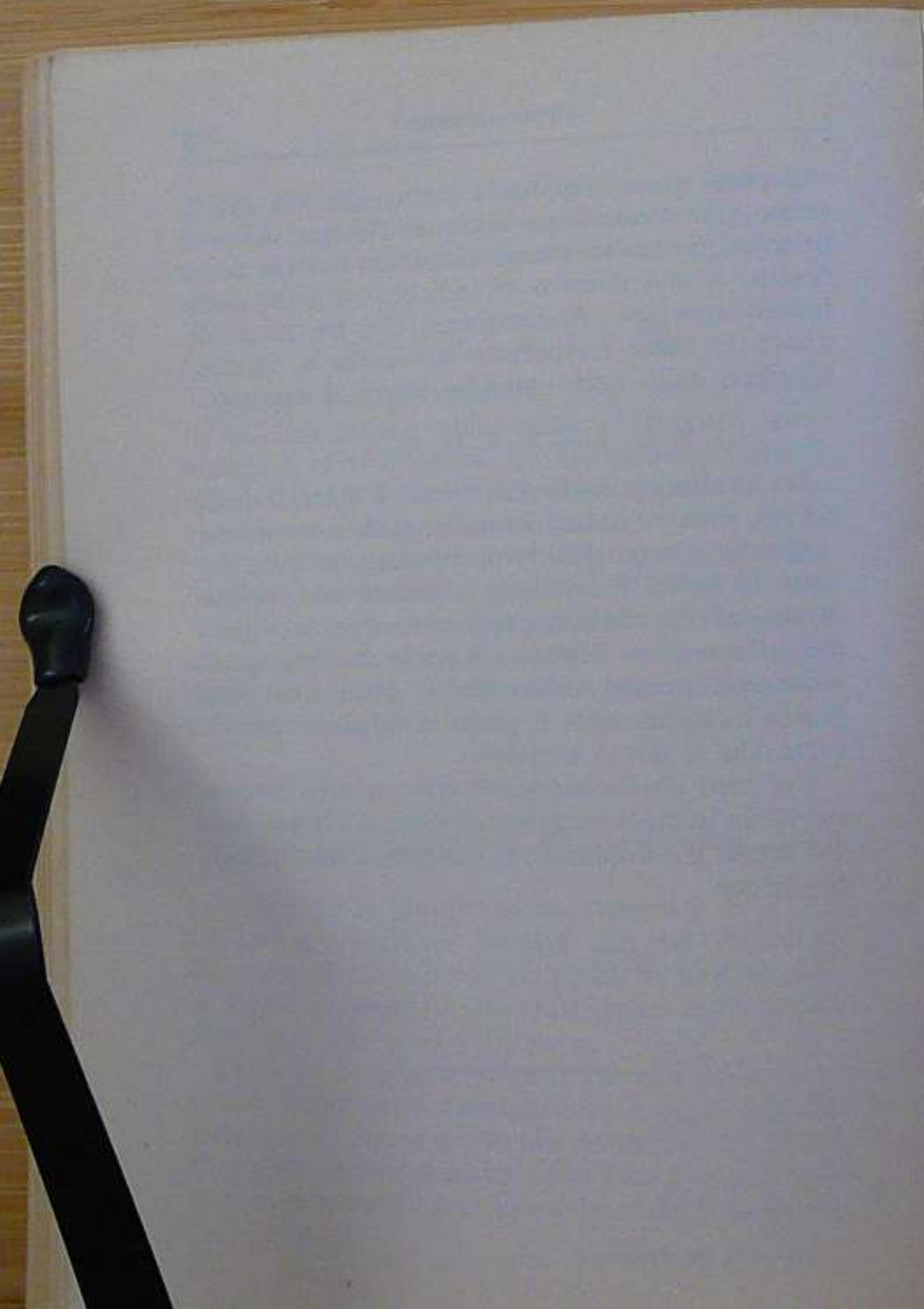
e il posto che occupava la carta nella fila, era il primo. Tre e uno fanno quattro. Dunque voi scoprite la quarta carta cominciando da sinistra verso destra: il suo numero vi indicherà quante carte furono spostate. Ammettiamo che tre siano di nuovo le carte trasportate da destra a sinistra. L'ordine delle carte sarebbe allora il seguente:

6, 5, 4, **3**, 2, 1, 10, 9, 8, 7.

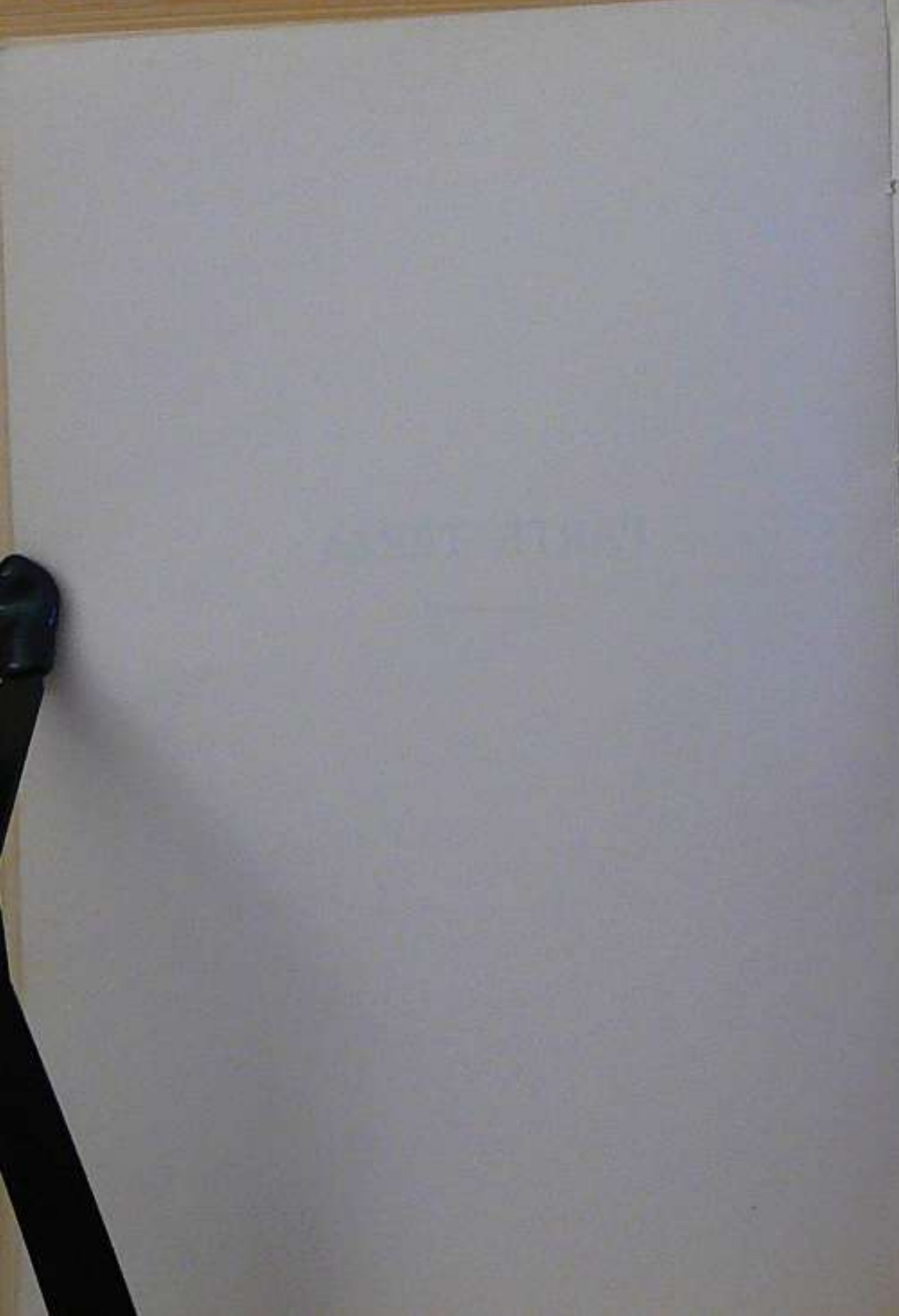
La quarta carta che voi voltate è il tre, il quale col suo numero indica il numero delle carte mosse.

Questo giuoco può venir ripetuto un gran numero di volte. Il modo di procedere non cambia. Basta infatti addizionare sempre i punti segnati dall'ultima carta voltata e il posto che detta carta occupava in quel momento: la somma ottenuta indica infallibilmente il posto al quale si trova la carta che si dovrà scoprire.

Nel caso che la sopranominata somma dovesse essere un numero maggiore di dieci, sottraete dieci dal totale e considerate il risultato come numero rivelatore.



PARTE TERZA



GIUOCHI CHE RECLAMANO LA COOPERAZIONE DI UN COMPARE

Mentre i giuochi finora descritti possono essere eseguiti dal solo prestigiatore, quelli, che verremo descrivendo, richiedono l'aiuto di un'altra persona con la quale il prestigiatore si sia prima inteso.

Questi giuochi, fatti con l'aiuto di un compare, sono fra i più sorprendenti; inquantochè sono i meno facili a spiegarsi, ammesso naturalmente che la persona che deve aiutare il prestigiatore sappia dissimulare alla perfezione l'intesa, in modo che neanche il minimo sospetto possa nascere fra gli spettatori.

105. — La meravigliosa coincidenza.

Prendete un mazzo e promettete di ritrovare nella vostra tasca una carta pensata da qualcuno della compagnia.

Mettetevi d'accordo con un compare e av-

vertitelo che avete ritirato dal mazzo, per esempio, il sei di picche e che l'avete messo in tasca.

Più tardi consegnerete lo stesso mazzo al compare e lo pregherete di pensare una carta, di ricordarsela e di rimettere il mazzo sul tavolo. Indi domandategli qual'è la carta pensata ed egli vi risponderà come d'accordo, che è il sei di picche. Pregatelo di guardare una seconda volta, per verificare se non si sbaglia e se la carta è sempre nel mazzo; il compare risponderà naturalmente affermando. Voi, allora, senza toccare il mazzo, gli direte: « Non vi è più, eccola nella mia tasca! Guardate se si trova ancora nel mazzo ». Qualcuno lo esaminerà e naturalmente non ve la troverà più.

106. — Caso di forza maggiore.

Per questo giuoco occorre un mazzo di carte tutte eguali, per esempio tutti cinque di quadri. La persona, che chiederà la carta, dev'essere il compare; che, appena avrete domandato qual'è la carta che si desidera, griderà: « Faccia estrarre il cinque di quadri! ». La risposta del compare deve naturalmente precedere ogni altra risposta da parte degli spettatori.

Una volta dunque stabilita la carta che dovrete far estrarre, presentatevi ad uno dei presenti, pregandolo di sceglierne una.

Con grande sorpresa di tutti questa carta sarà il cinque di quadri.

Approfittando del momento in cui tutti staranno osservando la carta, cambiate abilmente il mazzo con uno normale, ma che non contenga il cinque di quadri; e deponetelo sul tavolo. Così, se a qualcuno venisse il dubbio che avete usato un mazzo a carte tutte eguali, gli potrete sempre dimostrare il contrario.

107. — A richiesta!

Date al vostro compare un mazzo da mescolare, che contenga una carta lunga, che noi ammetteremo essere, per esempio, la dama di cuori. Egli naturalmente conoscerà questo particolare e perciò, quando, dopo che il mazzo sarà stato posto sul tavolo, gli chiederete a che carta dovete alzare il mazzo, egli subito vi risponderà: « Alla dama di cuori ». Alzando allora alla carta lunga, mostrerete, con grande meraviglia di tutti, che l'ultima carta della parte alzata è la dama di cuori.

108. — Il tocco rivelatore.

Dopo aver messo tre carte, una vicina all'altra, sul tavolo, ritiratevi in un'altra stanza, in modo da permettere ad una delle persone della compagnia di toccare una delle tre carte, senza che voi possiate vedere quale è toccata.

È consigliabile di andare in un'altra stanza e non di ritirarsi semplicemente da parte, perchè così avrete occasione, rientrando, di dare una rapida occhiata al vostro compagno da lontano e non nella immediata vicinanza delle persone, ciò che renderebbe indubbiamente più facile la scoperta dell'intesa.

Come segni che si possono convenire, ve ne sono molti: il migliore però è quello che può dare il compagno per mezzo di una sigaretta, che egli terrà in bocca dalla parte in cui si trova la carta toccata, rispetto a lui.

Il toglierla di bocca potrà invece indicare che nessuna carta venne toccata.

NB. — Arrivato nelle vicinanze del tavolo, non dovrete indicare la carta con troppa fretta, mostrando anzi al principio un po' di esitazione.

109. — Viaggio aereo!

Consegnate al vostro compare una carta estratta da un mazzo di carte tutte eguali e ditegli di nasconderla nella sua tasca.

Indi presentate ad una persona lo stesso mazzo e fatele estrarre una carta. Poi, dopo avere abilmente cambiato il mazzo con uno normale, leggermente più corto e che non contiene la carta estratta, fatevi rimettere dalla persona stessa la carta da lei scelta. Questa carta sarà allora leggermente più lunga delle altre, così che, anche dopo avere fatto

mescolare il mazzo ben bene, non vi sarà difficile di riconoscerla subito al tatto. Ripigliate allora il mazzo, mescolatelo voi stesso per portare la carta più lunga al primo posto e, dopo averla palmata, consegnate il mazzo alla persona che scelse la carta, pregandola di verificare se la sua carta si trova ancora in mezzo alle altre.

Naturalmente, dopo avere cercato, essa risponderà che manca; voi allora, indicando il vostro compare, direte: « Guardate, se, per caso, non è la carta che si trova nella tasca di questo Signore ». « Ma io non ho carte in tasca » risponderà il compare. « Ne siete proprio sicuro? ». Il compare guarderà e, fingendo di essere molto sorpreso, estrarrà dalla sua tasca la carta, che ivi teneva nascosta.

Più sorpresa di tutti sarà certamente la persona che aveva scelto la carta, perchè in quella, che rinviene nella tasca del vostro compare, riconoscerà proprio la carta che poco prima era scomparsa.

110. — La chiaroveggenza.

Il vostro compare dovrà scegliere, per esempio, l'ottava carta, contando nell'ordine col quale saranno poste sul tavolo.

Voi naturalmente conoscete questa carta; sarà, per esempio, il fante di cuori, perchè, prima di distendere le carte sul tavolo, avevate messo questa carta all'ottavo posto nel mazzo. Perciò, dopo avere

messo 10 carte coperte sul tavolo, scrivete su un foglio di carta: « Sceglierete il fante di cuori ». Poi rivoltate il foglio, affinchè nessuno possa vedere quello che avete scritto.

Rivolgendovi allora al compare, pregatelo di scegliere una delle carte. Dopo qualche esitazione, egli prenderà l'ottava, che è il fante di cuori, cioè la carta da voi pronosticata. Per prova mostrerete a tutti quello che avevate scritto sul foglio.

Affinchè nessuno possa accorgersi dell'intesa corsa fra il compare e voi, egli, finito il giuoco, dovrà mostrarsi molto sorpreso e fingere di volere scoprirne il segreto. Per esempio, egli potrà esprimere il sospetto che le 10 carte sul tavolo siano tutte uguali.

Gli farete allora voltare le carte rimanenti, mostrando così a tutti che il sospetto era infondato.

III. — La trasmissione del pensiero.

Dopo avere avvertito il vostro compare della carta che verrà scelta, fatelo sedere ad una piccola tavola, bendategli gli occhi e copritelo anche con un lenzuolo. Indi presentate a qualcuno un mazzo di carte tutte eguali, per esempio, tutti quattro di cuori, e fategliene prendere una. Quando tutte le persone della compagnia l'avranno vista, pregate una di esse di consegnare un foglio di carta e una matita alla persona che sta seduta al tavolino. Non dovrete consegnarlo voi, nè avvi-

cinarvi troppo al tavolo, affinchè nessuno possa dire che le avete suggerito voi la carta.

Fatto questo, comanderete al compare di scrivere la carta scelta; poi di restituire il foglio. Non sarà lieve la sorpresa degli spettatori quando vedranno scritto sul foglio: quattro di cuori.

112. — Dire se una carta è una figura o no.

Fate mescolare un mazzo da due o tre persone, affinchè nessuno possa credere che le carte siano state messe prima in un determinato ordine; poi tenetelo davanti alla vostra fronte, in modo che le carte scoperte siano volte verso il pubblico.

Ogni volta che tirerete una figura, ne sarete avvertito da un segnale impercettibile del vostro compare.

Detti segni possono essere fatti in diversa maniera:

Se, per esempio, il compare siede al tavolo, in modo che possa toccare il vostro piede col suo, allora una leggera pressione sulla vostra scarpa, potrà indicarvi, che la carta è una figura.

Se invece è seduto lontano da voi, bisogna scegliere un altro segnale. Se, per esempio, il vostro compagno fuma, potrete convenire che ogni qualvolta metterà il sigaro o la sigaretta in bocca, ciò voglia dire che la carta è una figura.

I vari modi dipendono dal luogo e dalle condizioni in cui viene eseguito il giuoco.

113. — Il fuoco non distrugge.

Presa una carta da un mazzo contenente carte tutte uguali, la si nasconde in un posto prestabilito col compare.

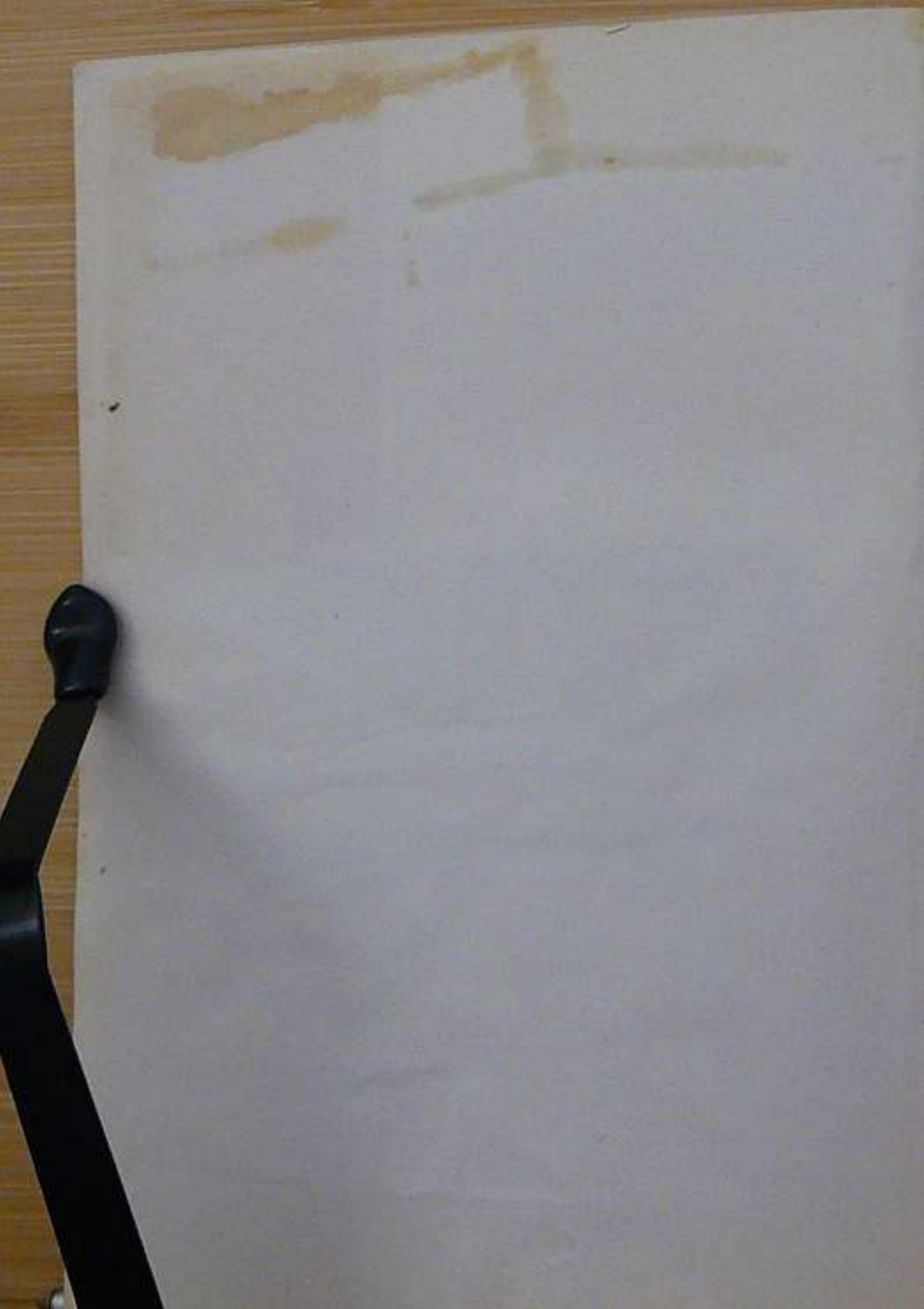
Presentato allora lo stesso mazzo ad una persona, se ne fa estrarre una carta, poi la si brucia, promettendo, non soltanto di ricostruire la carta, ma di farla ritrovare ad un posto indicato da una persona della compagnia. La persona, alla quale chiederete a qual posto deve ricomparire la carta, sarà la medesima che l'ha estratta; ma, prima che essa abbia potuto darvi una risposta, il compare fingerà di dubitare che siate d'accordo con quella persona e domanderà che la carta si ritrovi ad un luogo indicato da lui (luogo che sarà quello prestabilito).

Voi naturalmente dichiarate di essere pronto ad accontentarlo; pronunziate due o tre parole misteriose; indi mandate qualcuno a ritirare la carta al posto indicato. Con grande sorpresa degli spettatori la carta si troverà là.

114. — L'A-B-C.

Disponete 20 carte in 4 file di cinque carte ciascuna e chiamate ognuna col nome di una lettera dell'alfabeto.

Vi sarà facile ricordare che la prima carta corrisponde all'A, la 2ª al B, la 6ª alla F, la 11ª alla M, ecc. Uno spettatore fissa una delle carte, mentre voi siete assente: al vostro ritorno un compare, che sa la carta fissata, vi fa una domanda che cominci colla lettera corrispondente a quella carta. Voi la indovinerete per tal modo facilmente.

BIBLIOTECA COMUNALE ROMANO D'EZZ.

11605